Informatikai magazin PC felhasználóknak

Nr.9. Ára.: 248,- Ft

PC ULTRA ● I. évfolyam 9. szám ● 1996. november

PC ULTRA



Játékleírások

Alien Incident, Abuse, Track Attack, Albion, Humans 3 Evolution, Pray for Death, Quake, Nuke IT, GEX, Rise of the Robots 2, Red Ghost, Pandora Directive

CD-tesztek

Tolnai Világtörténelem, Guinnes Encyclopedia, Where is Wally ?

Felhasználói infok

Internet, MS Home hírek, Virgin hírek, Elsősegély, Hardver, 3D rovat, Demó rovat, Programozási tippek és trükkök

9 771219 766001

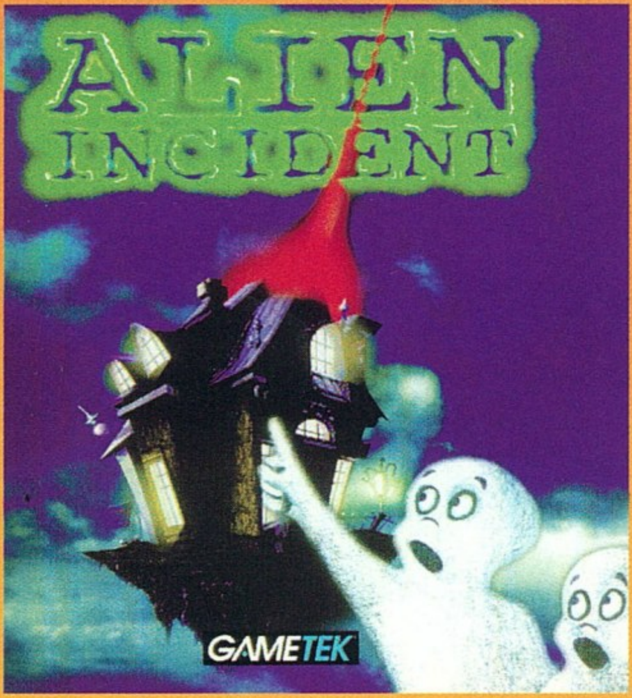
COM-WARE

TARTALOM

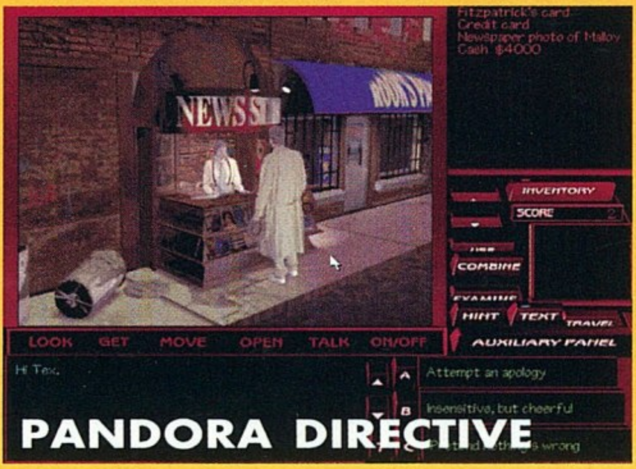
Játék / CD tesztek

Felhasználói infok

Állandó rovatok









PC ULTRA
Informatikai magazin PC felhasználóknak
I.évfolyam - 9.szám - 1996. november,
megjelenik (általában) havonta
Kiadja: COM-WARE Lap- és Könyvkiadó Kft.
Felelős kiadó: Rucz Lajos ügyvezető igazgató
Felelős szerkesztő: Rucz Lajos
Helyettes szerkesztő: Kun Szilárd (Kunci / OD)
Borító: Albion (PR Poster)
Belső grafika, illusztrációk: Müller Mihály
Szerkesztőség: 1114 Budapest, Vásárhelyi Pál út 8.
Postacímünk: 1519 Budapest, Pf.: 363.
Telefon/Telefax: (36-1) 371-0004,
E-mail: pcu@hungary.net
HU-ISSN 1219-7661

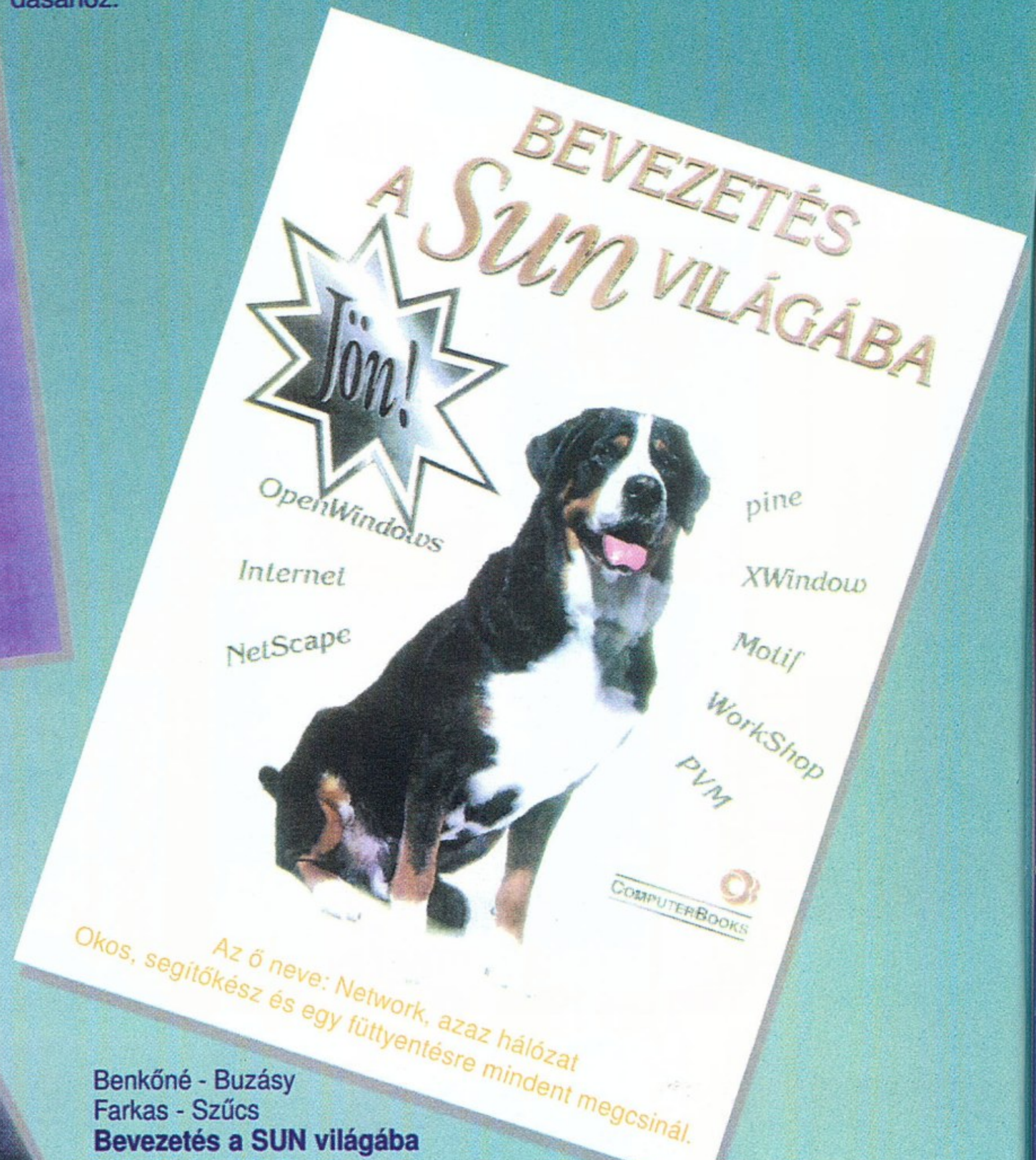
Lapunk előző száma szeptember 27-én jelent meg
Hirdetésfelvétel közvetlenül a szerkesztőség címén keresztül
Szerkesztőségünk a lapban megjelent hirdetések
tartalmáért nem vállal felelősséget
Lapunk részt vesz a Microsoft®
fiatal felhasználókat támogató programjában
Előfizethető a kiadónál közvetlenül, postán keresztül
belföldi postautalványon, vagy átutalással a
COM-WARE Kft. 11711041-20418533 pénzforgalmi jelzőszámára.
Ára: 248,- Ft, előfizetés 1 évre: 2.376,- Ft,
fél évre: 1.188,- Ft, negyedévre: 594,- Ft
A kiadó ügyviteli munkáit az ECOBIT Kft. szoftvereivel végzi
A kiadó hivatalos hardver szállítói: MIXIM Kft., AXICO Kft.
Tördelés, színbontás: COM-WARE Kft., Levilágítás: TIMP Kft.
Nyomás: Zrinyi Nyomda Rt. (96 2561/09-66-22)
Felelős vezető: Grasselly István vezérigazgató
Mellékletek: Pátria Nyomda Rt, Fv.: Füleki Lajos
Árusításban terjeszti a HÍRKER Rt., NHE, valamint
számítástechnikai szaküzletek és könyvesboltok

Keresse könyveinket



Gazsó Zoltán
"VISUAL" adatbázis-kezelők objektum-orientált programozása
Visual dBASE; Visual FoxPro; Visual Object - lemezmelléklettel
220 oldal, 1.493 Ft

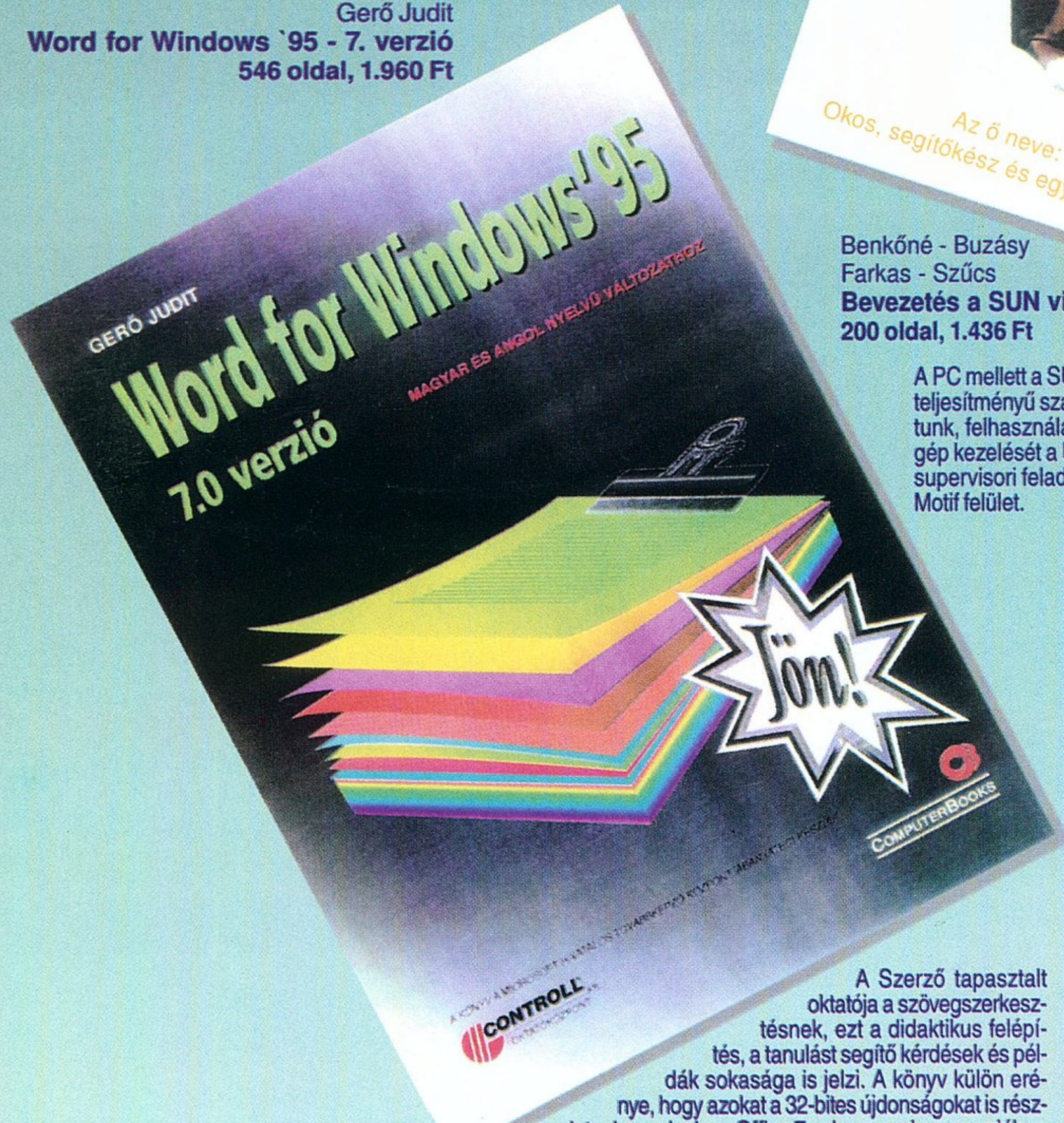
A könyvben tárgyalt rendszerek már rendelkeznek a vizuális programozás előnyeivel. A Szerző e könyvben mutatja be az adatbázis-kezeléshez szükséges programozási alapismereteket, összehasonlítva a legújabb, legelterjedtebb Windows alapú fejlesztőeszközöket. Segít elsajátítani az SQL adatbázis-kezelés és az objektum-orientált programozás alapjait, és támpontot nyújt annak eldöntéséhez, melyik rendszert válasszuk feladataink megoldásához.



Gerő Judit
Word for Windows `95 - 7. verzió
546 oldal, 1.960 Ft

Benkőné - Buzásy
Farkas - Szűcs
Bevezetés a SUN világába
200 oldal, 1.436 Ft

A PC mellett a SUN a legelterjedtebb UNIX alapú, tág lehetőségekkel rendelkező, nagy teljesítményű számítógép. A könyvben különféle SunWorkstation típusokkal találkozhatunk, felhasználási területeikkel, szoftver lehetőségeikkel. Részletezi a SUN számítógép kezelését a UNIX parancsoktól kezdve az OpenWindows lehetőségein keresztül a supervisori feladatokig. Programozók részére igen fontos ismeret lehet az XWindows, Motif felület.



10 % kedvezmény
a szelvény bemutatóinak
a ComputerBooks Kiadóban !

1126 Budapest, Tartsay Vilmos u. 12.
Levélcím: 1253 Budapest, Pf.: 71.
Tel.: 1751-564, 1753-591.
Fax.: 1753-591.

A Szerző tapasztalt oktatója a szövegszerkesztésnek, ezt a didaktikus felépítés, a tanulást segítő kérdések és példák sokasága is jelzi. A könyv külön erénye, hogy azokat a 32-bites újdonságokat is részletezi, amelyek az Office 7 valamennyi programjában azonosak.

Kérje ingyenes katalógusunkat !

Ez aztán a tempó. Alig 3 hete, hogy utoljára találkoztunk, és most újra itt vagyunk. Sajnálatos tény, hogy előző lapszámunkat gyakorlatilag 2-3 nap alatt elkapkodták az újságárus standokról, most egyébként éppen dolgozunk a terjesztőktől megkapott leporellóköteg feldolgozásán, amely arról ad képet a számunkra, hogy a legutolsó árushelyig lebontva hol mennyit igényeltek, mennyit kaptak, mennyit adtak el a PCU-ból stb. Ez alapján megpróbáljuk a terjesztőkkel együtt behatárolni, melyek azok az árushelyek, ahová elkelne még 2-3-szor annyi példány, mint amennyit rendelnek, és melyek azok, ahova valószínűleg nem fogunk adni. Ez utóbbi kategóriába tartoznak azok az árusok, amelyek hónapok óta 1-2 db-ot rendelnek lapunkból és vissza is küldik eladatlanul. Ebbe a csoportba főként a részleges nyitvatartású eldugott helyen lévő árushelyek tartoznak, Budapesten pl. a peremkerületi vasútállomások, trafikok stb. Ugyanakkor pl. a Kálvin téri metro aluljáróban lévő újságárus az előző számunkból összesen 2 (KETTŐ!) db.-ot kapott terjesztésre. Az előző számunk megjelenését követő 2. napon már többen telefonáltak a szerkesztőségbe, hogy mondjunk egy biztos helyet, hol kapható a PCU, mert sem az Astoria, sem a Blaha aluljáróban nincs, elfogyott! Hát ezt próbáljuk most egy kicsit rendbeszedni. Mint ahogy azt már említettük, a felesleges kutyagolás újságostól-újságosig elkerülhető, ha valaki előfizet lapunkra. Az előfizetési díj továbbra is számonként 198,- Ft, vagyis éves szinten 600,- Ft(!) megspórolható. Lapunk egyébként a hírlapárusok mellett több ismert számítástechnikai szaküzletben is folyamatosan kapható (a régebbi számok is), mint pl. Budapesten ECOBIT Kft., Acomp Kft., SZÁMALK Könyvesbolt, Műszaki Könyváruház, hogy csak a fontosabbakat említsük.

Ez a számunk kivételesen nem a Compfair tiszteletére jelent meg, és reméljük ismét tartogat rengeteg olvasnivalót. Hosszas nyomás eredményeképpen végre elindul a várva várt 3D rovat is, amely elképzelhető, hogy legközelebb már 2 oldal lesz. Erről jut eszünkbe, ezúttal a rovatokra lehet szavazni a kivágható levelezőlappal. A részletek megtalálhatók a levlap mellett.

Már lázasan folynak egyébként a CD Ultra 96/2 előkészületi munkái, az biztos, hogy legalább annyi értékes anyag lesz a 2. számban is, mint amennyi az elsőn volt. Legközelebb már konkrét dolgokról is be fogunk tudni számolni.

Addig is jó szórakozást a PCU olvasgatásához.

Ennél a CD-nél nincs jobb. Ezt bátran kijelenthetjük, hiszen nincs semmi, amihez hasonlítani lehetne :-) Nos, mi is van akkor ezen a korongon?

SCENE: Mindenekelőtt: Scene. Mottónk: Latest and greatest. Egyrészről a '96-os év eddig eltelt időszakáról (az AntIQ-ig bezárólag) kíséreltünk meg egy többé-kevésbé átfogó körképet nyújtani, másrészt minden idők legjobb demó anyagai is megtalálhatók a CD-n

5 ÉV ARCHIVUMA: Fellelhető a CD-n a Commodore Világ legendás magazin több, mint 5 teljes évfolyamának, az Évkönyveinek, Különszámoknak, a PC-s játékok könyvsorozat 1,2, valamint a könyv formában meg sem jelent 5. kötetnek a teljes szöveganyaga.

PROGRAMOZÁS: Van a CD-n nagyon sok jó forrás, programozói segédlet és két C fordító is. Titkosítás Védett módú programozáshoz, oktatók, extenderek, MOD lejátszók, interaktív disassembler... Három Java szerkesztőt is elhelyeztünk a CD-n.

PM6TRY, TRYOUT: Találhatunk pár DTP szoftvert kipróbálás céljából: Adobe Photoshop, Pagemaker, Premiere, Streamline...

GUS anyagok: GUS FAQ, GLIST, Pro Patches Lite meg efféle. SB-GUS együttélés, RAMdrive a GUS memóriájában...

UTILITY: Természetesen gondosan megválogatva helyeztük a CD-re a cuccot. Egy CD-t megtölthet egy shareware gyűjtemény, de inkább úgy gondoltuk, hogy ez a pár tíz mega is hasznos lehet. Tömörítők DOS, OS/2, Linux, Win NT stb. alá, AVI lejátszók, WinWord 6 nézegető stb.

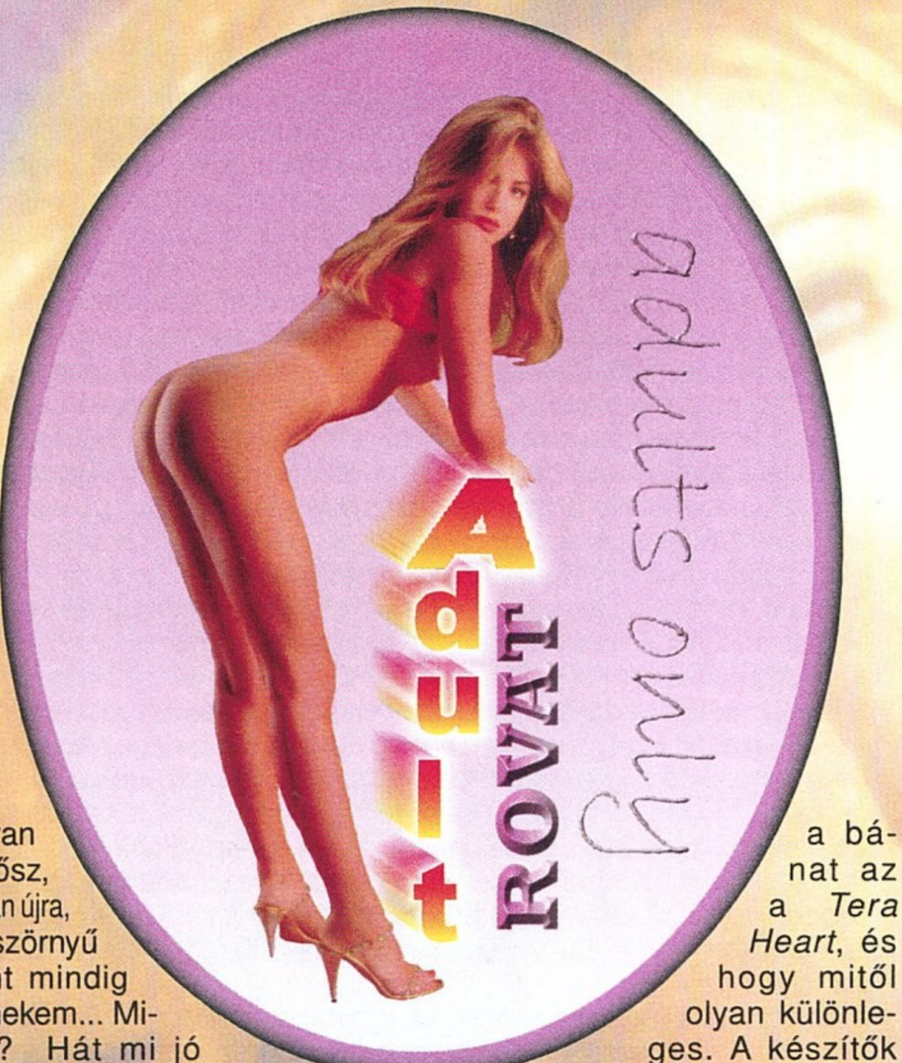
IMPULSE TRACKER: A 2.05-ös, exkluzív CD Ultra version. A legújabb, legfrisebb IT exkluzív kiadása!

INTERNET: Ebben van három Web browser: a Netmanage Websurfer 16 ill. 32 bites verziói, az Internet Explorer 3.0-ás verziója, valamint a Netscape Navigator 3.0 teljes, 90 napig kipróbálható verzió..A MATÁV felajánlott 1 óra ingyen Net használatot minden kedves olvasónknak! A felhasználói azonosító egy nyolcjegyű szám és betű kombináció, ami a CD tokján belül megtalálható.

JÁTÉKDEMÓK: Deadlock, Search for the Holy Grail, Hellbender, Monster Truck Madness, Close Combat...

Először a CD-s magazinok hazai történetében: színes fotó a CD korongon. Az exkluzív kivitelű CD ez évi számai megrendelhetők, az 1997-es évfolyam pedig már előfizethető! A 958,- Ft-os árból 100,- Ft kedvezményt adunk vagyis 1 CD ára 858,- Ft (akik előfizettek - vagy most előfizetnek - a PC Ultra magazinra 1 évre, további 100,- Ft-ot spórolnak, nekik csak 758,- Ft-ot kell fizetniük!)

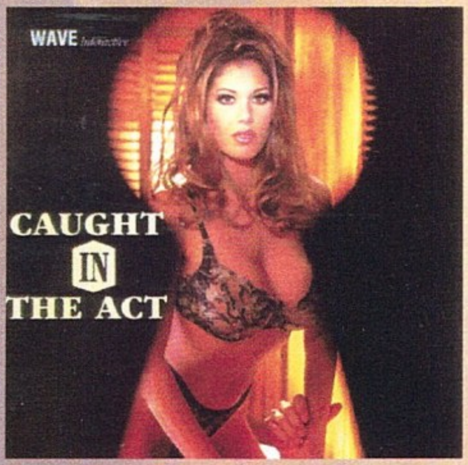




Itt van az ősz, itt van újra, és szörnyű mint mindig énnekem... Miért? Hát mi jó van abban, hogy a középiskolás diákok fejét napi 8 órában próbálják teletömni olyan rendkívül fontos dolgokkal, mint pl. a rekombináns DNS molekulák kapcsolódási sorrendje, ami nélkül nyilván nem boldogulnának felnőtt korukban. De fel a fejjel, már csak 8 hónap van hátra a nyári szünetig. Addig is jobb híján itt van néhány CD, amivel kellemesen el lehet ütni az időt, csak a barátnő/feleség rá ne jöjjön. Elsőként mindjárt egy ***Wave Interactive***



kiadvány, a ***Stiletto***. Az olaszos név ne tévesszen meg senkit, a filmnek körülbelül annyi köze van Olaszországhoz, mint hajdúnak a harangöntéshez.
A sztori szerint *Mike* (egy magándetektív) lebuktatta egy bizonyos *Sharon* nevezetű hölgyemény férjét, *Mark*ot, amint egy harmadik nővel éppen papás-mamást játszottak. Kiderül, hogy a nő körül valami nagyon nem stimmel, hiszen lehet, hogy *ő Tera Heart*. Hogy az kicsoda? Azt inkább nem áruljuk el, két okból kifolyólag: lelőnénk vele a poént, ráadásul még nekünk sem sikerült rájönnünk, hogy ki a bánat az a *Tera Heart*, és hogy mitől olyan különleges. A készítők szerint ebből a CD-ből megtudhatjuk, hogy a férfiak hogyan próbálják izgalmasabbá tenni a házaséletet.



Ehavi második CD-nk a ***Caught in the Act***. Sokaknak erről a névről egy éppen aktuális szépfiúcsapat jut eszébe, de most nyugodtan el lehet felejteni az effajta nyálzenekarokat, ugyanis a cím magyarra fordítva körülbelül annyit tesz, hogy 'rajtakapva akció közben'. Persze itt senki ne gondoljon valamilyen antiterrorista csoportra, sokkal inkább egy újabb családi botrányra, ahol persze megint a férj lépeget félre, méghozzá elég gyakran. Amikor *Celeste*, a felesége rájön a dologra, azonnal válni akar. A férj ügyvédje, tekintve, hogy a nőnek egyértelmű bizonyítékai vannak a félrelépésről, egy trükköt ajánl védence számára.
Celeste ezután találkozik egy (szerinte) rendkívül jóképű fiatalemberrel, és némi bosszúvágytól hajtva a férje nyomdokaiba lép. Sajnos túl későn jön rá, hogy a fickót a férje bérelte fel, és az egész pásztorórát egy rejtett kamerával rögzítették, így már a férjnek is van ütőkártya a kezében, hogy a válóperben neki ítéljék a vagyon nagyobbik részét.
Most pedig következzenek az immár elmaradhatatlan ***Vivid Interactive*** CD-k. A múlt havi Adult rovatban volt szó a ***Janine Suite 18***-ről. A főszereplő, *Janine* az **Adult Video News** magazin szerint ma a legvonzóbb nő, akit csak látni lehet adult filmekben. Nos, ő a fősze-



replője a ***Blond Justice*** sorozatnak is, ahol egy sztriptíztáncosnő 'kalandos' életét kísérhetjük figyelemmel. Merthogy szegény kislányt állandóan zaklatják, hol egy csavargó, hol egy túlbuzgó vendég, dehát akinek ilyen alakja van, az ne is csodálkozzon rajta. Kifejezetten jó film.
Ismét egy 'régi ismerős' következik, *Raquel Darrian*, aki a ***Bonny & Clyde***-ban játszik fő-



szerepet. A film a legendás Bonny & Clyde sztori feldolgozása, amelyben 2 fiatal apróbb csínytevésekkel szórakozik, majd az idő múlásával a csokilopások és trafikfosztogatások után egészen a bankrablásig, végül a sorozatgyilkosságig fajul a dolog. Persze a filmben inkább a menekülések és bűntények közti mókákba pillanthatunk bele, ahol a fiatal bűnözők nem éppen búgócsigával vagy jojóval töltik drága idejüket, inkább engednek a fajfenntartás ősi ösztönének.



Manapság nagy divat, hogy egy énekes vagy együttes kiadja eddigi legjobb felvételeinek válogatását Best of... címmel. Ugy látszik, a ***Vivid Interactive*** is erre az útra lép, hiszen kiadta a ***Best of Vivid*** című válogatást, amelyen minden idők legjobb ***VI*** filmjei szerepelnek. Kár is rá több szót vesztegetni, a cím magáért beszél.

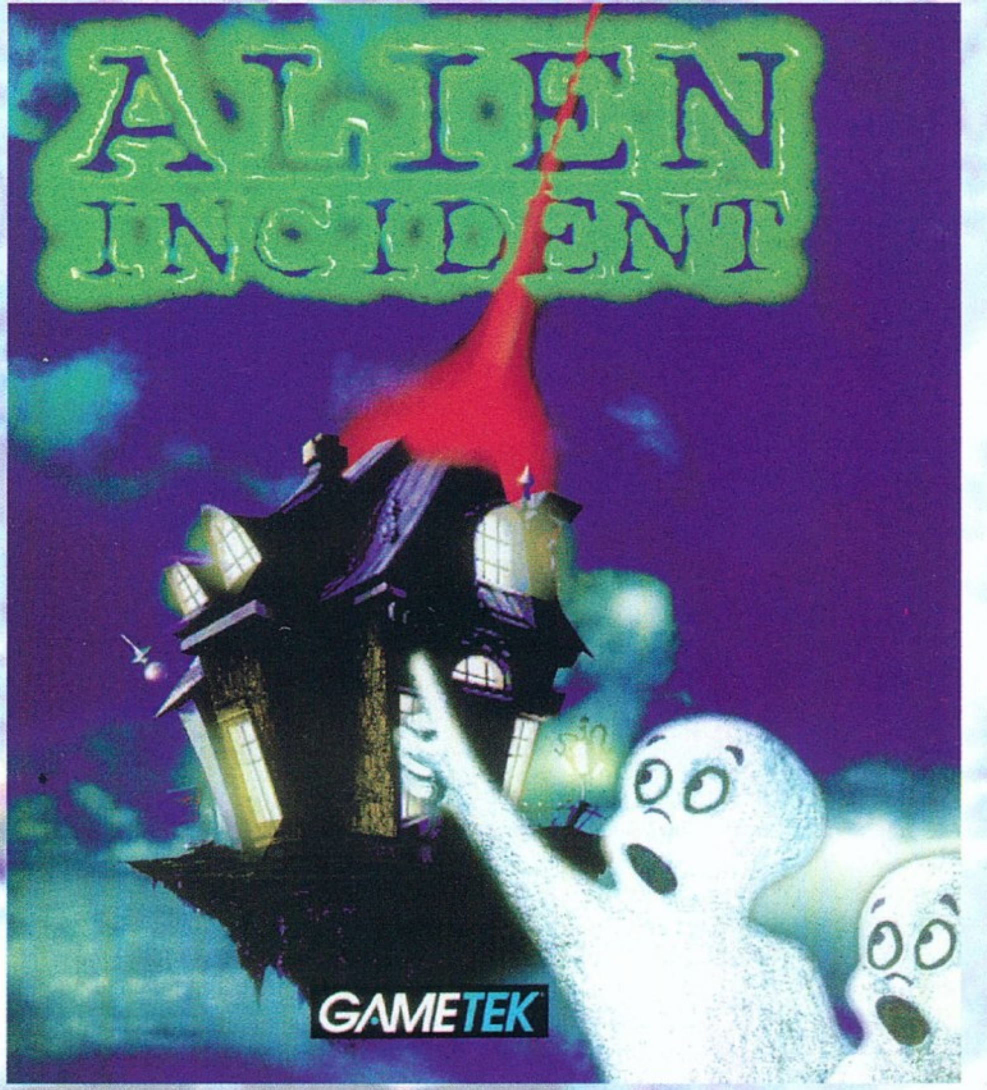


Ehavi utolsó tesztpéldányunk a ***Swap Two*** címet viseli. Aránylag ez legjobb alkotás, már ami a nők szépségét, a kamera-beállításokat, az operatőrt és a rendezést illeti. A készítők azonban annyira el voltak foglalva a technikai részletekkel, hogy elfelejtették valamiféle történetet is kiagyalni hozzá.
Ennyit mára a tudomány, a technika érdekességeiből, újdonságaiból. Találkozunk egy hónap múlva.

Ruszi

u.i.: Ja ! Most jut eszembe, hogy ez az alant elterülő szépség *Raquel Darrian*.





Az ember néha elszomorodik, hogy manapság milyen játékok látnak napvilágot. Mindendenféle szemét megfordul a kezed alatt, és sajnos nemigen van mód rá, hogy a t. gyártót értesítsd róla, hogy egy kalap, khm, izét nem ér az, amit szültek. Ez különösen vonatkozik a kalandjátékokra, ahol tulajdonképpen nem is történik semmi: nagyon korrekt kis stuffok jelennek meg 5-6-15-n CD-n, ami talán kellemesen fest és biztos marha sokat dolgoztak vele, de meglehetősen homály a Larryken és Monkey Islandokon nevelkedett szerény felhasználóknak. Épp ezért igencsak kellemes meglepetés volt, amikor egy ilyen ízig-vérig kalandjátékot nyomtak kezembe a PCU-nál holmi tesztelés céljából.

Az ALIEN INCIDENT pedig tipikusan ilyen játék: rendkívül pihent agyú, azonkívül a klasszikus kalandjátékok legjobb tulajdonságait vonultatja fel — egyébként az egész engem nagyon emlékeztet egy bizonyos Zak McKracken néven futó kis apróságra. Az alaptörténet egy kissé anális (pardon: banális) lesz, ami egyébként a lassan standarddá váló, vagy másfél percig tartó 320*200-as intro-moziból is kiderül. A játékban az ifjú Benjamin szerepében fogunk tündökölni, aki enyhén őrült nagybátyja kérójában tartózkodva tanúja lesz, amint a derék nagybácsit elragadják azon gonosz UFO-k, akik a a bácsi kísérletei nyomán diffundáltak abba az idő- és térsíkba, ahol csekélységünk és szerény rokonsága éppen tartózkodik. Mint említettem, ez az introból kiderül — ezt sajnos nem tudom részletezni, mert mióta a hangkártyám elment a vásárba, azóta a PC-mből viszonylag kevés audioinstrukció jut el hozzám. Lényeg az, hogy a bevezetőben zöld és fehér eső esik az Üllői úti F**kra (fákra), ami kupameccseken és kalandjátékokban semmi jót nem jelent... A további lényeg, hogy a Fradi nyeri az UEFA-kupát, valamint meg kell menteni egyrészt az UFO-k által elrabolt nagybácsit, másrészt pedig az Univerzumot, ami egyébként is szokásos elfoglaltsága a PC-k mellett idejüket töltő kalandoroknak.

A játék számos kellemes meglepetést takar: egyrészt a t. finn készítők nyomatékosan felhívják a figyelmet, hogy semmi esetre se futtasd Windows-környezetben (ami azért bizonyos jóízlést feltételez); másrészt viszonylag kellemes poénok találtatnak benne; harmadrészt pedig nem jut eszembe a negyedrészt.

Úgy érzem, a kezelésre nem igazán kell sok szót vesztegetnem, hiszen remélhetőleg mindenki rendelkezik egérkével. A bal click rendszerint mozgatást takar, a jobb click pedig a Shakespeare ékes nyelvén 'interact'-ként nevezett cselekményeket, úgymint: megnéz, felvesz, dumál vele, meg ilyesmik. Természetesen az alsó sorban látható inventoryban levő cuccokat is használhatjuk egymáson vagy a kiválasztott tárgyon a bal clickkel — de gondolom ezt nem igazán kell magyarázgatnom, mert ha igen, akkor meg sem érdemlitek ezt a szerény ismertetőt, azonkívül meg dobjatok be percenként legalább egy ötvenest. A hab a tortán az, hogy alkalmasint ki is lehet menteni a játékállást (a visszatöltés frenetikus lehetőségéről már nem is beszélve), de ennek mikéntjét momentán titokban tartom, bízva abban, hogy magatoktól úgysem jöttök rá. (Az érdeklődő leveleket a szokásos címre, 'Megy a kukába' jeligére várom.)

A játék viszonylag lineáris, ami ugyebár annyit tesz, hogy csak bizonyos sorrendet követve megoldható. Vigasztaló a tény, hogy igazából megpusztulni nem nagyon tudsz — maximum elakadsz valahol. Az alábbiakban nekiugrunk a megoldásnak, ami nem biztos, hogy teljes lesz, ugyanis a mi drága lajosunk (á la nemecsek) majd teljes három napot adott eme kusza sorok megszülésére; mindegy, azt előtárom, hogy mire jutottam... Egyébként ha te helyből is olyan jó vagy, mint más nekifutásból, akkor itt most tarts szünetet a vonalig (a vonal így fest: ——————————), ahol majd értékelni fogom a játékot — ha meg kifulladtál valahol, akkor remélem, hogy segítek a továbbevickélésben. So: Miután az ufok elgalopoztak a bácsikánkkal, egyedül maradunk a laboratóriumban. Vigyázó szemünk azonnal az asztalra vetül, ahol egy mókás számítógép várja a tisztelt felhasználókat. Mivel Benjamin a család benjáminjaként egyelőre csak azt tudja, hogy hogyan kell programokat betölteni, egyelőre nem vehetjük használatba, már csak azért sem mert kellene hozzá egy disk és egy drive is. A drive szerepét a gép mellett levő ketyere, nagybácsink egy nagyszabású találmánya, a Floppy Pirítós (rövidebben: floppirítós) fogja betölteni, ami valószínűleg egy szép napon forradalmasítani fogja a számítástechnika világát, hiszen nemcsak betölt az adathordozóról egy programot, hanem egyből meg is süti azt. Másolás így kizárva. Mivel sütnivalónk (mármint disk) nincs, használatát most bizonytalan ideig elhalasztjuk. A falon megszemlélhetjük a bácsi diplomáját, amiből kiderül, hogy Albert Einstone névre hallgat, továbbá ő a világ legmegnemértettebb tudósa. A falon egy biztosítéktábla, amiből szemlátomást hiányzik egy darabka, a padlón pedig egy laza deszka, ami némi rángatással ugyan lazítható, de egyelőre még mindig nem enged. A biztonság kedvéért magunkhoz vesszük a biztosítéktábla alól a kötelet (ha nincs más megoldás, akkor is reális véget érhet a játék...), valamint — a kalandjátékosok jó szokása szerint — beletúrunk az asztal alatti szemétkosárba. A zsákmány csodálatos: egy papír, amin '*A password 1, 2, 3, 4, 5...*' titokzatos felirat olvasható. Itt egyelőre semmi dolgunk, tehát vágtassunk fel a lépcsőn, hogy szemügyre vegyük a ház többi részét.



Ufoéknál nyelvi problémák merültek fel

A hallból az emeletre vezet a lépcső, amin most egyelőre marhára nem megyünk fel. Inkább boldogan elvágtatunk a hall végéből nyíló főbejárathoz, hiszen mi más vágyunk is lehetne, mint némi tiszta levegő szippantása. Az igen egészséges. Leszámítva a mostani esetet, hiszen odakint néhány UFO várakozik ránk, nyilván elrablás, lemészárlás és hasonló egészségtelen manőverek céljából. Szóval most nem szippantunk (különösen nem tiszta levegőt, mert nem tiszta a levegő), inkább szemügyre vesszük az ajtó mellett lógó fehér köpenyt, amelyből egy sztetoszkóp kerül inventorynkba.

A hallból még két szoba ajtaja nyílik: az egyiken nincs kilincs és marhára nem tudjuk puszta kézzel kinyitni, így tehát vizsgáljuk meg a másikat, ami a konyha funkcióját tölti be a házban.

A konyha legfontosabb alkatrésze a fridzsider, hiszen mindenféle pozitív, aranysárgán habzó löttyök potenciális lelőhelye. Már az ajtajára tűzött cetli is igen biztató: '*Ez a léhűtő tíz évi tudományos kutatás eredményét rejti magában, ami egyszer talán majd megoldja a túlnépesedés problémáját!* Whoa! Tehát sok sör lesz benne. A kutatás eredménye lehangoló: a túlnépesedést kicsit fárasztó lenne egy feszítővas segítségével megoldani (bár szó se róla, némi időráfordítással azért ezzel is megoldható). Mindenesetre elsüllyesztjük a zsebünkben, miként a zöld létyót tartalmazó tégelyt is, ami címkéje szerint *nagyon* rövid idő alatt *nagyon* megnöveszti a palántánkat. Ez majd jól jön alkalmasint a következőkben kialakítandó maláta-, komló-, búza-, stb-ültetvényeinken. A hűtőben szomorkodik még egy doboz tej is, amit — hál'Istennek — Benjamin nem hajlandó magához venni, tartván attól, hogy ha az UFO-k ezzel kapnák el, akkor az egész világegyetemet fenyegető biológiai fegyver birtokába jutnának. A fridzsider mellől viszont felvesszük az avas kenyeret, majd miután boldogan körbevágtattunk a konyhában, a kredencről a gyufásdobozt és a biztosítékot. Új szerzeményeinkkel pedig térjünk vissza a kezdő helyszínre, a laboratóriumba.

A biztosíték természetesen a tábla plank helyére kerül (az például sokat segít, ha előtte mondjuk ki is nyitod), a feszítővassal pedig a laza padlódeszkát fogjuk megtámadni. A művelet eredménye egy szép nagy kulcs.



Esik eső karikára, rámászunk még Marikára...

Működési területünket most kiterjesztjük az emeletre, ahonnan három szoba nyílik, de már a galérián magunkra vonhatja a figyelmet egy dísznövény, amelynek latin neve a mellékelt cetli szerint *Töcus Kicsinyus.* Az amatőr botanikus boldogan rálocsolja a zöld létyóját, melynek következtében a növény villámgyorsan megnő, és termőre fordul: a termés egy gyönyörű, hatalmas tök (*Töcus Giganticus*). Egyelőre még nem szüretelhető, tehát oldalogjunk be a jobb oldali ajtón.

Ez Benjamin szobája, ahol bohó ifjú- és még bohóbb jelenkorának relikviái találhatók. Ezek közül rögtön az első a Walker-robot, amit még 6 éves korában kapott, de érdekes módon most pont feleakkorának tűnik, mint akkoriban. Aztán van itt egy kalóz koponyája, ami a bácsikánk szerint az öregapánké volt, aki a maga idejében igen híres volt arról, hogy sokat tett a kereskedelmi hajók menetsebességének fokozásáért. Benjamin mondjuk csodálkozik, hogy mitől lehet az, hogy az összes családi kalóz feje műanyagból van és 'Made in Hong Kong' jelzést visel... Miután kellemesen elszórakoztunk az erősítő kapcsolgatásával és a rakásnyi tárgy vizsgálatára kapott marhaságok olvasgatásával, vegyük magunkhoz az ágyról a ronda rózsaszín walkmant, majd a monitor alatti szekrénykéből a videokazettát, ami minden bizonnyal a nagybácsié lehet, hiszen egy western tartózkodik rajta. A monitort kicsit megviselték a történelem viharai. A bácsikánk ugyan azt állította, hogy akkor pottyant le a lépcsőn, amikor éppen rögzíteni akarta, de ennek a nyilatkozatnak a valóságértékéből sokat levon, hogy egy kalapács lóg ki a képernyőből. A kalapácsot mindenesetre eltesszük.

Sétáljunk át most a bal oldalról nyíló hálószobába. Itt setét honol, de ha a laboratóriumban betettük a helyére a biztosítékot, akkor meggyújthatjuk a bal oldalon levő kis asztali lámpát. Azt hiszem, itt jön be az első kis intermezzo: a kép átvált az idegenek űrhajójára, ahol a nagy, zöld, tv-focit játszó parancsnokhoz betotyog a kis, fehér, enyhén debil beosztott, hogy közölje vele: *'Misnath garnath vernath.'* A zöld UFO szépen kéri a kicsit, hogy legyen szíves angolul beszélni, ha hozzá beszél, továbbá jelzi, hogy a helyes megszólítása nem 'csá, főnök', hanem 'uram' vagy 'felség'. Miután ezt tisztázták, a kicsi fehér jelenti, hogy sikerült a hajóra hozni a földla-



A leendő tökfej immár szüretre kész

kót, akit azzal gyanúsítanak, hogy ideteleportálta őket, a főnök (akarom mondani: őfelsége) pedig kiadja a parancsot, hogy kínvallatással érdeklődjenek nála a visszateleportálás lehetőségéről, továbbá egy titokzatos entitásról (lényről).

A hálószoba a nagybácsi újabb fre-



Világéletemben imádtam a kaktuszokkal csevegni

netikus találmányaival van telezsúfolva: a bal oldali ágyon leljük például a párnába épített rádiót, ami azonnal megszólal, mihelyt lehajtod rá fejed (jó hangosan); a falon függ egy másik frappáns újítás, a nagyfelbontású, LCD kijelzős tükör; alatta pedig egy távirányító, amivel — ha elkészül — szinte mindent lehet majd távirányítani, úgymint ajtókat, szekrényeket és — nem fogod elhinni! — még tv-t is! Egyelőre még csak tv-ken üzemel, de azért zsebrerakjuk. A jobb oldali ágy párnája alatt egy kis kulcsot találunk, az éjjeliszekrény fiókjában pedig egy figyelmeztetést, hogy ne felejtsük el magunkhoz venni Carl Brimstone csillagvizsgálójának kulcsait. (Köszi. Melyik az?) A bácsi enyhén használt zoknijának felvételéről Benjamin lemond, a szekrényt pedig pillanatnyilag nem tudjuk kinyitni. Tehát távozzunk a nagy kulccsal nyitható könyvtárszobába.

Yodle nagyapó kissé ügyetlenül konspirál az ufok előtt



Most jön megint egy jelenet az UFO-k hajójáról, ahol újabb nyelvi és megszólítási problémák után kiderül, hogy a bácsinkon alkalmazott tortúra nem hozott eredményt, mert fogalma nincs, hogy hogyan tudná visszalőni őket a saját térsíkjukba, továbbá nem tud semmilyen lényről. Illetve tud egyről, aki viszont szintén a Földön található, és Yodle névre hallgat. Őfelsége természetesen elzavarja népét ezért a Yodle-ért.

A könyvtárszobában a sok könyvespolcon kívül mindenekelőtt az egyik polc tetején trónoló bagoly hívja fel magára a figyelmünket, akivel természetesen azonnal szóba is elegyedünk. Huhú, az nagyon izgalmas beszélgetés lesz! Miután kihuhogtuk magunkat, sétáljunk át a jobb oldali polchoz, ami eltolható, de persze csak azután, hogy kinyitottuk a kis kulccsal a lakatot. A polc mögött egy most-már-nem-annyira-titkos széf rejtezik. Természetesen zárva. A távirányító nem működik rajta, a kulcsok úgyszintén, így tehát kénytelenek leszünk a sztetoszkóp segítségét igénybe venni á la James Bond. A széfből egy öt és egynedes (Top Secret feliratú) és egy három és feles (Koordináta program) floppy kerül elő, valamint egy újabb kulcs. Mielőtt elhagynánk a tett színhelyét, még kukkantsunk ki az emeleti ablakból. Szép kis éjszaka van odakinn! Az embernek kinyílik a bicska a zsebében! Illetve bicska híján a kalapács, amivel azonnal bele is ver egyet az ablakba. Az esztelen erőszak természetesen most is meghozza gyümölcsét: az eredmény egy halom üvegcserép.

Az üvegcserép pont elég éles ahhoz, hogy learassuk vele a galérián termesztett hatalmas tököt. Meg ahhoz is, hogy egy csodaszép farsangi maszkot gyártsunk vele, azaz tőmondatban: tökfejünk van. (Akinek már kezdésnél is volt, annak gratulálok.) A lemezekkel pedig boldogan levágtatunk a laboratórium számítógépéhez. Közben ismét némi probléma támad a megszólítás körül UFOéknál, amitől Őfelsége kissé morózus hangulatba kerül, majd egy új küldöncöt kéret, aki beszél angolul és nem 'Csá, Főnök!'-kel köszön állandóan.

Az öt és egynegyedes floppyt tegyük a Floppirítósba (tényleg működik), majd vegyük használatba a számítógépet a bonyolult passworddel (1-2-3-4-... és működik). A jellegzetes kék paper és border, a 10 SYS 2064 parancs, na és nem utolsósorban a kitömörítő tisztán jelzi, hogy milyen márkájú (angol nyelvterületen dollárú és fontú, magyaron pedig Pcú) powerful masinéria is ez... A csodaszép karakteres grafikával készült rendszerszoftver egy liftet irányít rendkívül bonyolultan. Mivel most éppen lent van, húzzuk mondjuk UP. Processing... Executing... OK. Quit... Processing... Executing...

Ufoéknál közben a 'borzalmas' kínzások hatására a bácsi bevallja, hogy Yodle az erdőben lakik egy fában. További vallatására azt is elénekli, hogy valóban kisméretű, barna, kedvenc eledele a makk, viszont a szeme nem barna, hanem kék — nem is beszélve arról, hogy nem hosszú selymes farkat, hanem hosszú, gubancos szakállat visel. Közben Benről is énekel egy sort, ami rögtön arra in-

Újittassa fel velünk lakását: ...előtte



... utána!



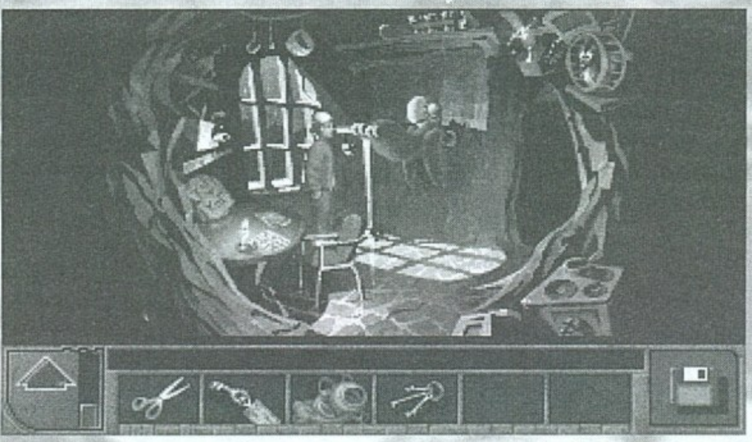
dítja az ufokat, hogy leugorjanak érte a kastélyba.

Miután a széfben talált kulccsal kinyitjuk a hálószoba szekrényét, megleljük a titkos liftet (már amennyiben felhúztuk a számítógéppel), amin leszáguldunk az alagsorba, ahol a légkondicionáló berendezés található. Közben megérkeznek az ufok, akiknek hi-tech managere mobilfonon elmés beszélgetést folytat valakivel, majd berontanak a házba. Ott sajnos nem találnak minket, mert mi éppen az alagsorban vagyunk, ahol momentán pont magunkhoz vesszük a légkondit üzemeltető elemet. Ben egyelőre nem akarja használni a sötéten ásítozó lyukat a falon, legalábbis addig nem, amíg oda nem kötjük a kötelet a padlón levő gyűrűhöz.

A csatornába pottyanunk, ahol életünk legnagyobb rakás sza... akarom mondani: szemetéhez lesz szerencsénk. Ebből egy elmosódott írást tudunk kikaparni, ami a bácsi egy újabb találmányát tartalmazhatta egykoron — de most már csak az 'anyag' és a 'teleport' szavak olvashatók ki belőle. Mivel egyéb tárgy nincs, gondolom nem kell hozzá különösebb rafinéria, hogy megtekerjük a csövön levő kart, majd miután a szennyvíz lefolydogál, a gombbal bekapcsoljuk a lépcsőt, amin felmászhatunk a csatornanyíláshoz. Mire előkerülünk a föld alól, addigra az ufok is lelépnek, mi pedig szépen visszasétálhatunk a házba.

Aki lelkiismeretesen végigpróbálgatta az ajtókon, szekrényeken és tv-ken (bár csodálkoznék, ha az utóbbiból talált volna eddig egyet is) a távirányítót, az már rájöhetett, hogy a hallból nyíló, kilincs nélküli ajtót fogja nyitni; na persze csak azután, hogy beletettük a telepet. Odabenn — micsoda meglepetés — Albert bácsi újabb találmányára, egy vérengző húsevő növényre bukkanunk, akivel akár szóba is elegyedhetünk ('*FBI, jogod van hallgatni*' vagy '*Adj egy ötöst!*'), ha már növeszteni nem tudjuk. Vannak még egyéb leletek is: egy olló az asztalon és Albert bátyó öreg rádiója a sarokban. Miután zsebretettük őket, irányítsuk figyelmünket a videoberendezésre. Tegyükbe a kazettát a VCR-be, majd próbáljuk ki, hogy tv-n is működik-e a távirányító. Működik: a real 3D, holografikus (további felsorolástól most eltekintek) filmben azonnal feltűnik Gary Copper, John Wine, nemkülönben Golyhó Mitic. A film annyira térhatású, hogy az egyik nyílvessző hamarosan ki is töri a képernyőt, és az üres tálba pottyan. Eredeti 19. századi darab, aminek furcsa módon intenzív sajtszaga van.

Itt az ideje, hogy egy kicsit körülnézzünk a házon kívül is. (Előtte azért vegyük magunkhoz a biztosítékot a laboratóriumból, mert később szükségünk lesz rá.) A kutakodást kezdjük a kastélytól balra, ahol az első helyszín Sluggs nevű barátunk otthona, akihez beordítunk az obszervatórium kulcsáért. Sluggs azonban sem ordításra, sem kopogtatásra nem igazán akar előjönni. Kicsit koránfekvő típus. Biztos készül a farsangra. Más is készülhet, mert a postaládáját teletömték dinamittal. Háhá. Kipróbáljuk rajta a gyufát...



A mókust nem érem el, a kék norvég meg pihen

A detonáció átrepít minket a szomszédban levő non-stop régiségkereskedésbe. Amíg Sluggsék háza táján elül a füst, addig ide be is kukkantunk. Odabent egy enyhén süket öregember elordítja az igen széles választékot, kezdve a 65 millió éves horgászkukactól egészen az ódon búvárruháig, ami csak $499.99+ÁFA. Elfogad VISA-t, Mastercardot, utazási csekket, készpénzt (nahát!), továbbá cseréről is szó lehet. Tudományos alapon kikövetkeztettem (vagyis végigpróbáltam az összes tárgyat), hogy a megfelelő cserealap a 19. századból származó, svájci sajtból készült nyílvessző, amit az indiánok a nép leölésére használtak. Egy új ódon búvárruha boldog tulajdonosaként nézzük meg, mi a helyzet Sluggsék — volt — háza táján.

Sluggs felébredt. (Érdekes. Mitől?) Kicsit ugyan megtépázták a történelem vagy a postaláda viharai, de mindenesetre siet elnézést kérni az apró kis rendetlenségért, amit ő az előző éjszaka rendezett előfarsangnak tulajdonít. Rövid csevegés után a törmelék alól előkotorja a csillagvizsgáló kulcsait, mi pedig folytathatjuk a környék felfedezését a bácsi házától jobbra. A következő helyszínen a távolban feltűnik a temető, de mivel ott pillanatnyilag semmi dolgunk, sétáljunk tovább az úton. A parkban egy derék hippi üldögél a lámpaoszlophoz láncolva, és elmélyülten nyomkod egy kis videojátékot. Elmés csevegés közben kiderül, hogy az UFO-k kötötték ki ide, midőn nem óhajtott velük menni, és egyébként marhára unja már a videojátékot —, sokkal jobban tetszene neki mondjuk egy magnó. Itt az ideje tehát hogy megszabaduljunk a ronda rózsaszín walkmantől. Kapunk helyette egy unalmas videojátékot.

A szomszédban egy kuka áll büszkén, amibe azonnal fejest ugrunk. Hm. Üres. Még dobálni sem tudunk bele semmit. Kénytelenek vagyunk továbbsétálni, ahol éppen egy ufo telefonál a fülkénél. Nahát. Aztán egyszercsak huss! — szőrén-szálán eltűnik. Benjamin elmésen megállapítja, hogy a fülke valószínűleg egy teleportberendezés, amit alkalmasint majd ő is igénybe vesz. Sajnos az utolsó használatnál egy kicsit megrongálódott, tehát kénytelen lesz egy új teleportert szerezni. Szerencsére a vonal túloldalán levő ufo nem tette le kagylót...

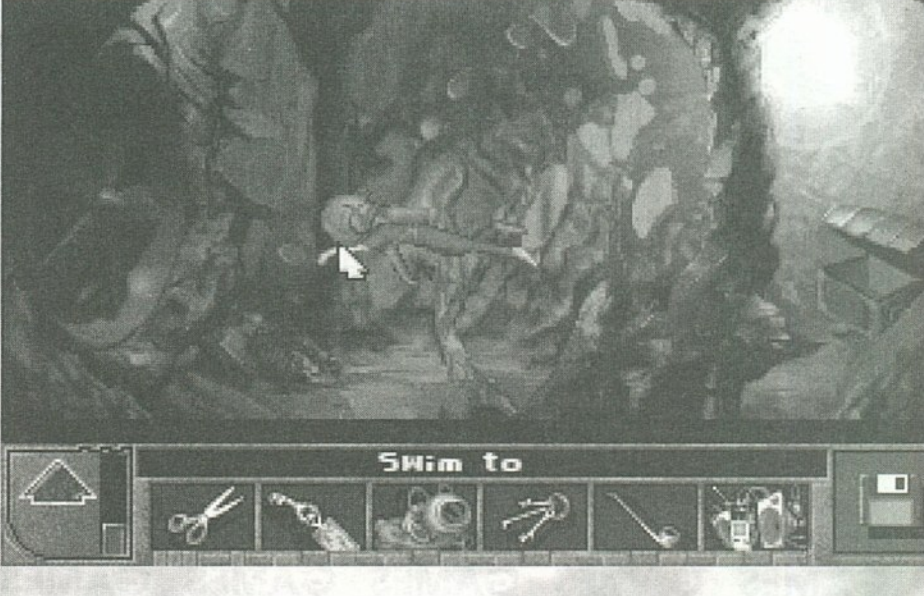
A szomszéd helyszínen egy tábla hívja fel figyelmünket a közeli veszélyre: '*Óvakodj a hülye öregembertől!*' Jó. Majd elóvakodunk hozzá, de előtte megnézzük a távolban meredező csillagvizsgálót. Miután Sluggs kulcsával berontottunk, mindenekelőtt elegyedjünk szóba a kaktusszal ('*Hé, zöldség, tényleg a Marsról jöttél?*', '*Hagyd abba, tudom, hogy nem is vagy igazi kaktusz!*', stb.), majd miután ez megvolt, tekintsük meg a falon levő képet. Ezt Albert bácsi készítette a '69-es UFO-leszállásról, továbbá egy biztosítéktábla van mögötte. Tegyük be a biztosítékot (szóltam, hogy hozd magaddal!), majd kocogjunk fel az emeletre.

Az emeleten egy hatalmas távcsövet, valamint egy komplex számítógépet találunk (szerintem Spectrum lesz). A távcső pillanatnyilag egy sötét planétára szegeződik, de ha a karral arrébb tekerjük, sikerül behozni a képbe az idegenek hajóját. A számítógép majd különböző adatokat szolgáltat a bemért objektumról, de előbb üzembe kell helyezni, tehát nyomjuk le a főkapcsolót az alsó szinten, a kaktuszok mellett, de ezelőtt helyezzük be a videojátékot a frontján levő slotba (ha van áram, akkor nem lehet). A három és feles floppy tartalmazza a rendszerprogramot, amelynek az első pontja megadja a távcső által befogott objektum koordinátáit, a másodikkal pedig lementhetjük őket a videojátékra. A videojátékot természetesen magunkkal visszük.

Óvakodjunk el most az öregemberhez és elegyedjünk szóba vele. Hetet-havat összehord majd Albert bácsiról, morózusan közli, hogy ő tulajdonképpen a nagyapánk, majd átnyújtja a kedves fia (azaz a mi szempontunkból a kedves papa) kedvenc munkaeszközét, egy álkulcsot. Teljes tehát a családi Mosoly-album: van egy enyhén őrült nagybácsink, aki mérges ufokat teleportál ide-oda az Univerzumban; van egy morózus nagypapánk, aki egy fában lakik és makkon él; van egy papánk, aki rossz szokásokat vett magára, miszerint alkalmasint betör ide-oda — most már csak arra lennék kíváncsi, hogy mivel foglalkozik a kedves mama... (A Lajos esetleg feladja majd rejtvénynek, a helyes megfejtőket pedig fellövi a Marsra.) A további csevelyből kiderül, hogy még mielőtt Yodle átment volna remetébe, szintén őrült tudós volt (úgy látszik, a remete már a második fázis), és Albert bácsinak rajza valahol elkeveredett. Ha a tervrajz meglenne, továbbá egy öreg rádió és egy legalább 16kB szabad hellyel rendelkező adathordozó képében nyersanyag is lenne hozzá, akkor talán ismét rekonstruálni tudná a berendezést. Mivel ezek már nálunk vannak, Benjamin egyből át is nyújtja őket, mire a nagyapó bevonul a kunyhó mélyébe, hogy ismét megvalósítsa egykori torz agyszüleményét. Most várnunk kell egy kicsit, amíg a szerelés tart. Ha nem voltunk még a temetőben, akkor most sétáljunk el oda és vizsgálgassuk egy kicsit Tom B. Stone és barátainak sírkövét, elegyedjünk szóba a mogorva kőszoborral, majd nézegessük a kripta bejáratát lezáró lézersugarakat. Körülbelül eddigre meg is érkezik az ufokommandó Yodle-hoz, és annak a rendje s módja szerint őt is elrabolja (egyébként lehet, hogy bonusként magukkal viszik a hippit is, merthogy ő is eltűnik a parkból). Sétáljunk vissza a nagyapó odújához, vegyük fel a küszöbön heverő pipáját, majd nézzük meg, mi a helyzet odabent.

A helyzet zavaros. Az asztalon heverő napló tanúsága szerint a teleport elkészült. ('*Hajnalban kint üldögéltem a küszöbön. Ahogy ott üldögéltem, eleredt az eső. Akkor bejöttem. Amikor elállt, kimentem és leültem a küszöbre. Jött az unokám, és arra kért, hogy építsek neki egy teleportert. Miután elkészültem, beraktam a titkos széfbe, majd kiültem a küszöbre...*') A részletes építési útmutató szintén az asztalon lelhető, akárcsak egy kő, amin rúnaírással a '*Look, a blueberry!*' olvasható. Na de hol a széf? Az állatseregletből a mókust nem tudjuk elérni, így tehát kénytelenek vagyunk a papagájjal szóba elegyedni, aki saját állítása szerint — Croak! — éhes. Adjunk neki egy kis avas kenyeret, amitől úgy lepihen, mint a Vakondpitonék kék norvégja. Ahogy hanyatt esik, pont nekizuhan

Gluglugluglugluglugluglugluglugluglugluglugluglugluglu...



a titkos széf kapcsolójának, ahonnan elő is húzhatjuk a teleporter nagy részét, ami úgy lesz teljes, ha belehelyezzük a célkoordinátákat tartalmazó videojátékot is. Ezt egyből csatlakoztathatjuk is a parkban a telefonfülkéből kilógó drótokra. A cucc pillanatnyilag még nem üzemképes, tehát irány a temető.

Mondjuk be a kőszobornak a jelszót (*'Né' má', kökény!*), majd sétáljunk be a kriptába. A továbbhaladás útját egy ajtó zárja el, így tehát csak egy út maradt: a tócsán keresztül. Használjuk a búvárruhát majd merüljünk le a mélybe, ahol is egy hatalmas forgó propeller és egy láda a lelet. A ládát a papa álkulcsával kinyitva megszerezhetjük a fenti ajtó kulcsát. Odabent egy gombot találunk, amely az előtte gomolygó gőz miatt még pillanatnyilag nincs megnyomható állapotban. Ez az állapot viszont azonnal megváltozik, ha a létrán lemászunk az alagsorba és a lenti berendezést lekapcsoljuk. A gomb megnyomása leállítja a tócsa mélyén a propellert, mi pedig átúszhatunk a kis föld alatti városba.

Az egyik fában egy helyes kis útvesztő található vagy 15-20 helyszínnel. Ha mindig jobbra tartunk (ameddig csak lehet), majd mindig felfelé, akkor előbb-utóbb találunk egy csontvázat, amelynek egykori tulajdonosa pont olyan baseballsapkát visel, mint hősünk. Továbbá egy hegymászócsákányt is, amire viszont most már szemlátomást nincs szüksége.

Na, itt most elakadtam egy picit. Nem tudok a csákánnyal felmászni a többi fához. Ha te is végignézed az AI/GAMES könyvtárban levő képeket, akkor mondjuk látható, hogy valahonnan pedig még fel kellene venni valami fehér cuccot, aztán gondolom az ufok elvisznek a hajójukra. A játék utolsó része már ott játszódik. Este a fürdőkádban még elmélkedek az ügyön egy fél órát (a maradék másfélben ugyanis olvasgatni szoktam), ha kitalálok valamit, akkor a következő PCU-ban majd referálok róla. Ha meg nem, akkor úgyis kihajintom ezt a vackot az emeletről...

———————————— (ez itt a vonal, most jön az értékelés.)

Szerény személyem igencsak hiányolja mostanában a funny kalandjátékokat, így viszonylag jobb kedvre derült, amint belemélyedt ebbe. Igaz ugyan, hogy lineáris volta miatt viszonylag könnyű, ámde a pihent agyú effektek ideig-óráig némi kacajjal kísért kellemes szórakozást nyújtanak. A grafika — hál'Istennek — nem művi szülemény, és bár a játék a sok info miatt ugyan viszonylag könnyen megoldható, mégis kellemesen elszórakoztatott. A hangról alkotott véleményemet most alkalmasint titokban tartom, aminek nem feltétlenül az az oka, hogy a hangkártya hiánya miatt egy kukkot nem hallottam, hanem sokkal inkább az, hogy a Cock Sparrer- meg a Suggs-kazetta túlharsogott mindent (a Peter and the Test Tube Babiesről már nem is beszélve; Soberphobia rulez!). (A PCU HQ-n meghallgattam. Aláfestésnek mondjuk megy a hangulathoz (és nem audiotrackről), de azért nem erőltették agyon magukat. Ha pedig az introban beszélnek a szereplők, akkor igazán beszélhetnének mondjuk a játék folyamán is.) Ha az apró kellemetlenségekről akarnék beszélni (mert most arról fogok), mindenekelőtt azt említeném, hogy az összes felvett tárgyat magaddal kell hurcolni, még akkor is, amikor csak alig kell valamit többször is használni. A játékmenetet meg mondjuk egy kicsit nem ártott volna bonyolultabbá tenni, már csak azért is, hogy a t. játékost legalább egy párszor üsse meg a guta (Gutapesti telefonálókkal már nem foglalkozunk). Egyéb kivetnivalót nem is találtam, az egész egyébként úgy cool, ahogy van — egyszer mindenképpen checkelendő, még a jó érzésű játékosoknak is. Egy dologban mindenképpen király: ahogy kifagy. Kiírja, hogy 'Oops! Something went wrong.' Aztán amikor újra akarod indítani, akkor egy csodaszép képernyővel bejelentkezik a 'mentő'program és jelzi, hogy az utolsó játék fagyással ért véget, de ő mindent pontosan megjegyzett, és ha óhajtod, akkor folytathatod onnan, ahol kifagyott. Folytatni ugyan nem tudod (sőt, a játékot sem fogod többet elindítani, amíg a gamecrash flaget ki nem nullázod a SAVEGAME-könyvtárban, vagy újra nem installálod) — na de azért elég kedves...

Ui.: Ezt a dobozt úgy kaptuk tesztelésre a nemtudomhonnantól (majd beírja, aki tudja). A dobozban találtam még egy Battlecruiser 3000 AD CD-t is, amit én bonusnak vettem; ez azt jelenti, hogy alkalmasint nem kizárt, hogy írok róla egy ismertetőt, az viszont biztos, hogy elvtársilag lenyúlom, ugyanis én olyat nem írtam alá, hogy ilyet átvettem volna. Ha egyébként az ALIEN INCIDENT-tel valami problémátok volna, a PCU címén szerény (szavanként 800+ÁFA, mert az ezer az kerek) tiszteletdíjazás fejében megtaláltok. A törzsérdeklődők között egy Battlecruiser 3000 AD, viszonylag jogtiszta CD-t sorsolok ki.

Lacus



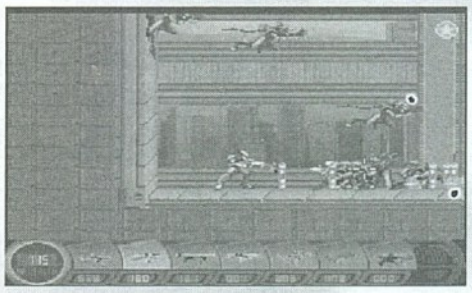
Minimum hardver: 386/25MHz, 8 MB RAM, 2x CD-ROM, (SB, GUS)

Kiadó: Gametek
Tesztpéldány: Automex Kft.

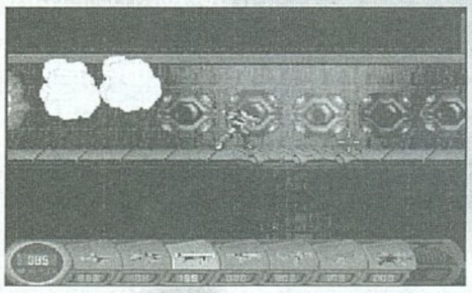
Grafika: ■■■
Hang: ■■■■■
Design: ■
IQ: ■■■■

Abuse

Ez a játék maradéktalanul megvalósította azokat az álmokat, amiket egy "*Shoot 'em Up*" és "*Jump and Run*" rajongó csak el tud képzelni. Az egész játék, grafikája, hangulata, hangefektjei és környezete egyszerűen fantasztikus. A legeslegjobban két dolog tetszett a játékban:



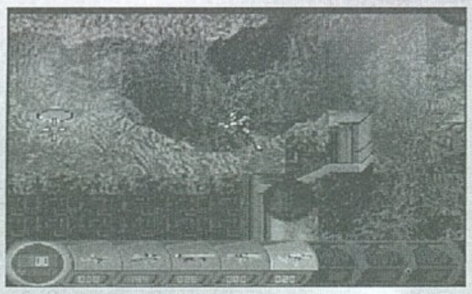
- Az árnyékolás olyan élethűen van megcsinálva, hogy az ember azon veszi észre magát, hogy kimeredt szemekkel, szétcsattanva a koncentrációtól ül fényes nappal a gép előtt, mert azt hiszi, hogy sötét van. Az egész játék tulajdonképpen egy sötét, elhagyatott csatornarendszer-féleségben játszódik, emiatt volt olyan fontos a fényteknika. Hát a hangulatot sikerült is vele megalapozni, nem is akárhogyan.
- A hangok is hihetetlenül jók. Érdekes, hogy a játék közben észrevehetjük, hogy nem szól



semmilyen zene. Ennek megvan a maga oka, ugyanis a zene, főleg ha olyan jó, mint maga a játék, elvonná a figyelmet az akcióról. Ezekkel a hangeffektekkel meg sikerült alkotniuk egy sajátos atmoszférát, ami teljesen magával ragadja az embert. Teljesen ártatlanul sétálva a folyosókon, hirtelen teljes hangzavarban és sikoltozva ránkrohan kilenc szörnyeteg, és mi azt sem tudjuk, hogy hol vagyunk, mit kellene csinálnunk, majd egy apró sikoltás után *Nick* meghal, és mi kezdhetjük elölről az egészet. Vagy mégsem?

Szerencsére nem elölről, ugyanis a játék készítői is észrevették, hogy egy csöppet nehézre sikeredett a játékuk, ezért belerakták a **save** funkciót. A mentési helyeket egy számítógépes konzol jelképezi, ami előtt elég csak egy '**le**'-t nyomnunk, és már ki is választhatjuk a megfelelő állást. Ajánlott sűrűn használni. Van egy marha jó trükk, az a lényege, hogy ha kimentjük az állást, akkor minden fegyvert megjegyez a gép, ezért mi a teendő? Ha már kevés az energia, akkor érdemes kimenteni a játékot, és a legközelebbi szörny által elpusztulni, majd visszatölteni, mivel ekkor ugyanott leszünk, mint az előbb, csak éppenséggel teljes energiával, kicsattanva az egészségtől. Coooooooooool!!!

A játék menete tulajdonképpen nagyon egyszerű, ami ebben a kategóriában már feltehetőleg megszokott. De a programozók még arra is gondoltak, hogy a folyamatos rohangáláson és lövöldözésen kívül még mást is



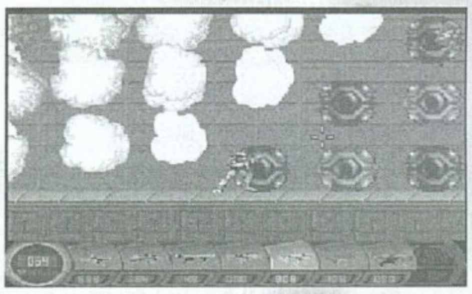
kellene csinálni. Igen, igen elég sokszor kerül az ember olyan helyzetbe, hogy rendesen szét kell törnie a agyát azon, hogy innen vajon mi úton-módon fog kikerülni. De nem kell aggódni, 1-2 órás gondolkodás után mindenki rá fog jönni a megoldásra. Titkos kapcsolók, rejtett ajtók, eldugott teleportok, szétlőhető falak, halálos csapdák és iszonyatosan sok szörny vár ránk, vagyis arra, hogy megküzdjünk velük.

Természetesen egy lövöldözős játék elég hülyén nézne ki fegyverek és felszedhető bonus-ok nélkül, körülbelül úgy, mint egy cápa fogak nélkül, úgyhogy ezekből fogunk találni a játék során eleget. Most következzen egy 'Freestyle' stílusú cucclista, mivel a fegyvereknek nincsen nevük, ezért mi majd adunk nekik...

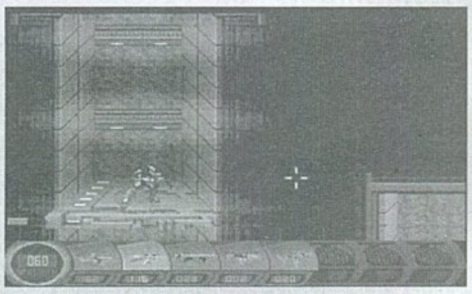
- **Pisztoly + megapisztoly**: Mindenki rá fog ismerni, ez az alapfegyver, amellyel meglehetősen gyakran fogunk találkozni, mert a jobb cuccok úgyis elfogynak majd. Az izmosabb megapisztoly akkor lép működésbe, amikor van elég lőszer az első fegyverhez, mivel ilyenkor sokkal gyorsabban lehet lőni vele.
- **Csontdobáló**: Ez a kis aranyos sok segítséget fog majd jelenteni a játék elején, mivel a belőle kilőtt csonthoz hasonló gránátok elég jól sebeznek, de később a kutya, sőt, még a macska sem fogja használni szegénykét.



- **Rocket Launcher**: Igeeeeeeen, itt is megvan a jó öreg rakétavető fegyver a ***Doom***ból. Nem kell hozzá túl sok kommentár... csatt... bummm... áááááááá... A legjobb fegyver.
- **Lángszóró**: Hát igen, ez az egyik legeffektívebb fegyver, csak az a kár, hogy az egész játékban jó, ha van tíz lőszer hozzá, de sebaj... mert ezért vagyunk mi! Nem számít, ha egy fegyver ki van fogyva, válasszuk ki az üres fegyvert, és ha az elkövetkező néhány másodpercben gyorsan lövünk vele egyet, akkor az még menni fog, úgy, mintha az utolsó lőszert használtuk volna el, és ez akárhányszor megismételhető. BUG, DE NAGYON HASZNOS!!!
- **Plazma Gun**: Yeah!!! A második lényeges fegyver a *Doom*ból. Ez az a fegyver, amihez viszonylag sok lőszer van, és nagyon effektív, használjuk szeretettel.
- **Locsolócső**: Lángszóróhoz hasonló fegyver, olyan erős, mint a plazma, csak hamar kifogy.



- **Döme**: Nagyon aranyos műszer. Amikor lövünk vele egyet, akkor a fegyver csövén megjelenik egy nagy gubó (döme), és az ellenfelekre esve pukkan egy nagyot. Nagyon hasznos tud lenni, mivel célkövetős. Használatához óriási szakértelemre van szükség.
- **XXX**: Ő a nagy iksz fegyver, mivel az egészen pontosan kétezerháromszáznegyven végigjátszás után sem találtuk meg. Ha esetleg valaki meg tudná mondani, hogy milyen, annak elképesztően hálásak lennénk. Előre is kösz!
- **Biofürgehúdegyorslábak**: Ez az egyik fajta bonus, amit felvehetünk. Segítségével futási sebességünk kábé a háromszorosára növekszik. A játék végén lévő akciójelenetkhez nélkülözhetetlen.



- **Jajdejóhogyrepülök**: Ha felvesszük a szárnyakat, akkor tudunk repülni, mint a sült galamb. Hogy miért éppen sült? Hát azért, mivel mindig szétlőnek minket a levegőben, de különben nagyon hasznos.
- **Csillagocskakékszínben**: Őket nagyon szeressük, mivel 200%-ra nyomják az egészségünket.

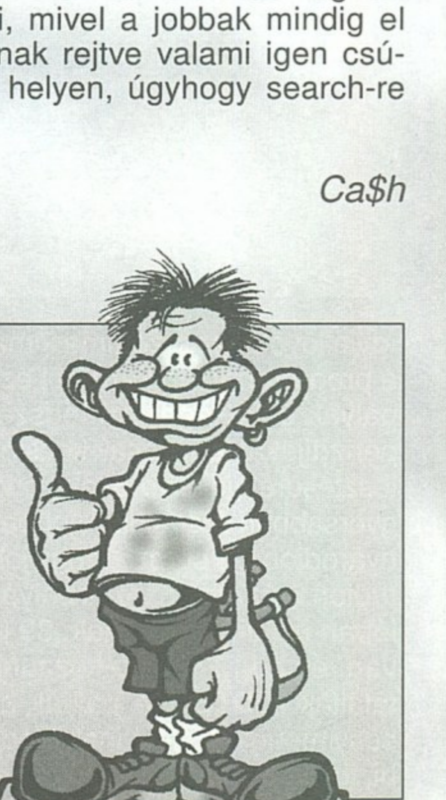
Szóval van mit felvenni a játékban. A lényeg az, hogy még véletlenül se higgyük azt, hogy a fegyverek az ölünkbe fognak esni, mivel a jobbak mindig el vannak rejtve valami igen csúnya helyen, úgyhogy search-re fel!

Ca$h

Minimum hardver: 486DX2, 4MB RAM, SB, GUS

Kiadó: Crack dot com
Tesztpéldány: CDC

Grafika:	■■■■
Hang:	■■■
Design:	■■
IQ:	■■■■■



TRACK ATTACK

*Új divat terjedt el a 2. évezred végére. Sokan úgy próbáltak izgalmat vinni életükbe, hogy gyors sportkocsikat loptak el és kedvükre furikáztak velük. Sokan utcai futamokat rendeztek, és komoly volt a tét. Életre-halálra kellett megküzdeni. Pár év múlva a sport legalizálódott: kábeltévé társaságok vették meg a közvetítés jogát, külön pályát rendeztek be az autóknak. Nem kellett már lopni a vadabbnál vadabb sportkocsikat, hiszen a verseny pénzdíjából könnyen lehetett az autókat fejleszteni. Persze a televízió nagy úr, ezért csak úgy lehetett megrendezni a versenyt, hogy az ne veszítsen népszerűségéből, izgalmából. Ennek az erőszakos sportnak rengeteg áldozata akadt, de ez mind nem volt elég, így aztán kitalálták a **DTS**-t, a **Dynamic Track System** elnevezésű rendszert, melyben a pálya menet közben is változott. A verseny továbbra is az egyik legerőszakosabb sport maradt a világon, és most Neked kell megmutatnod, hogy túl tudod-e élni, tudsz-e győzni...*



Újabb autós játék került a piacra. A ***Microprose*** és a ***Spectrum Holobyte*** játéka nem a Forma-1 hagyományaira épül, hanem a régi jó ***Deathtrack***, ***4x4 Off Road***, ***Hi Octane*** stílusában közelíti meg az autóversenyzést. 3D texture mapped pályákon versenyezhetünk a pénzdíjakért és az életünkért. A pénzdíjakat sajnos itt nem fordíthatjuk fegyverek vásárlására,



így a lövöldözés izgalma kimaradt a programból, de kárpótol ezért a pályák sokasága. A megszerzett pénzdíjakat tehát csak kocsink fejlesztésére tudjuk fordítani, hogy az gyorsabban száguldjon, jobban kanyarodjon, és persze, hogy jobban tudjon karambolozni. A pályák valóban izgalmasak lettek: 39 pálya van, és hogy ne unatkozzunk, kitalálták a **DTS**-t. A pályák a verseny menete alatt tudnak módosulni, így könnyen falnak ütközhetünk olyan helyeken, ahol eddig út volt. Mi is tudjuk szabályozni, hogy miként változzon a pálya. Ha elütünk autónkkal a pályán egy zöld színű előremutató nyilat, akkor előttünk valamilyen változás fog történni. Ha a nyíl lefelé mutat, akkor mögöttünk történik változás. Ez utóbbinál mögöttünk megjelenik a >> alakú jel is, ha valaki ezt eléri, akkor az általunk kezdeményezett pályamódosulás nem fog megtörténni. A halálfej alakú jelet nem célszerű használni, mert érdekes meglepetésben lesz részünk (pl. az előttünk levő út hamar véget fog érni...) .

Lássuk, hogy voltaképp mit is tud változtatni a **DTS**.

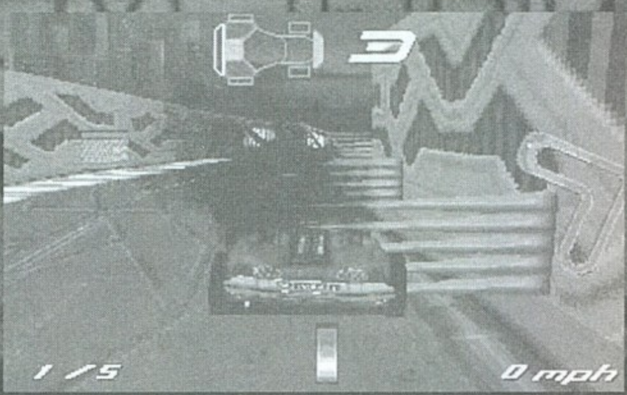
- Meg tudja változtatni a pálya adottságait, mint pl. a lejtését.
- Nagy faldarabokat tud elmozgatni.
- Ugratókat tud módosítani;
- Hidat leengedni;
- Kanyart megnyitni.

Ezeken a pályamódosító elemeken kívül szerezhetünk meglepetéseket az ellenfeleinknek egy kis olajjal, tűzzel, vagy éppen vízzel. Hogy még jobban összezavarodjunk, létezik teleportkapu is, ha erre rámegyünk, helyzetünk kicserélődik a legközelebbi autó helyzetével (ne is próbálkozzunk azonban ügyeskedni ezzel, csak a helyzetünk fog kicserélődni, az, hogy hányadik körnél tartunk, nem). A teleport különben nagyon mókás, főleg ha mi vezetünk a versenyben... Alakja csavart fehér nyíl. Menet közben fel tudunk venni még jó néhány segítséget. Fejlettebb gumikat természetesen gumi alakú ikonnal kaphatunk, a tankot egy kanna jelöli. A piros villáskulcs nagyjavítást eredményez, a zöld kisjavítást, az R betű csak egyetlen részünket javítja meg. Két nyíllal sebességet nyerhetünk és le is lassulhatunk, míg a lángcsóva két verziójával extra erőt kaphatunk és veszíthetünk. A görbe nyíl kerekeinket kicsúszásra hajlamossá teszi. A játék 39 izgalmas pályát tartalmaz, és bizton állíthatjuk, sokat kell gyakorolni, hogy jól menjen a versenyzés. 20 féle ellenséggel kerülhetünk szembe, akik olykor-olykor szóban is kifejezik hálájukat valamely kedves ajándékunkért (hiába, mi olyan kedvesek szoktunk lenni).



A játék kezelése egyszerű, a kormányzás, gyorsítás/lassításon kívül a turbo gombot kell még használnunk, ami alapértelmezésben a '**T**' billenyű. A nézőpontunkat az '**F1**'-'**F4**' billentyűkkel állíthatjuk. A képernyőn bal lent az aktuális kör száma jelenik meg, fent középen pozíciónkat. Jobb oldalt egy térképet, bal fent hibalistánkat, és végül alul középen a turbo energiatartalékait láthatjuk.

Az autó kormányzása nem egyszerű. Ugyan nem kell bajlódni a sebváltóval, és tolatni is rendesen tudunk, de a kocsi a kanyarokban könnyen falnak ütközik. Járművünk könnyen ki tud csúszni, de gyakran túlkormányozható is. Ha ugratunk, akkor a levegőben szintén nehéz kormányozni, míg a földön a turbo adagolására kell figyelni, no és arra, hogy jó irányban haladjunk. Egy-két falnakütközés és pörgés után nehéz megtalálni az utat, főleg; ha az közben lezáródott valamilyen kapcsoló miatt. A nehézségi fokozatot tudjuk állítani, de még kezdő szinten is akadhatnak



problémák...

A megtett köreinket vissza lehet játszani és el is lehet menteni a visszajátszásokat, csakúgy, mint a játék állását. Tudjuk állítani természetesen a versenyzőnk nevét, ikonját is, valamint a nehézségi fokozatot, csakúgy, mint a kormányzás módját.

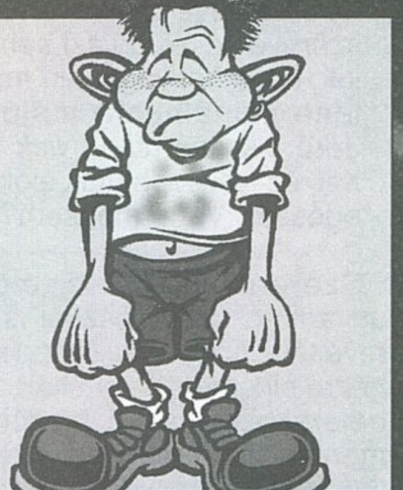
A képernyő világossága szintén beállítható. Játék közben az '**M**' betűvel kaphatunk menüt, itt tudjuk állítani a grafika részletességét is. A '**+**'/'**-**' gombokkal a látható képnagyságot szabályozhatjuk. A játékot modemen, soros kábelen vagy hálózaton keresztül többen is tudják játszani. Az install kb. 30-40 MByte helyet igényel, ami nem kevés. A CD-n van kb. 10 audio track is, ezeket a kicsit keményebb zenét kedvelők és a vad autóversenyzők bizonyára örömmel veszik. A digitalizált effektek nem rosszak, és a játék képes **QSOUND** térbeli hangok előcsalogatására is, persze megfelelő hangkártyával (no és persze **QSOUND**ot csak külső hangfallal lehet valóban értékelni, a fejhallgatón nem sok eredményt ad). A játék sebessége hagy kívánnivalót maga után, bár állítólag szupergyors 3D rutinok vannak benne, ennek ellenére nem túl szép a grafikája, és elég lassú, DX4/100 alatt csak a bátrak próbálkozzanak.

Boldi

Minimum hardver: 486DX4-100, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB, GUS, 40MB HDD

Kiadó: Microprose
Tesztpéldány: Mixim Kft.

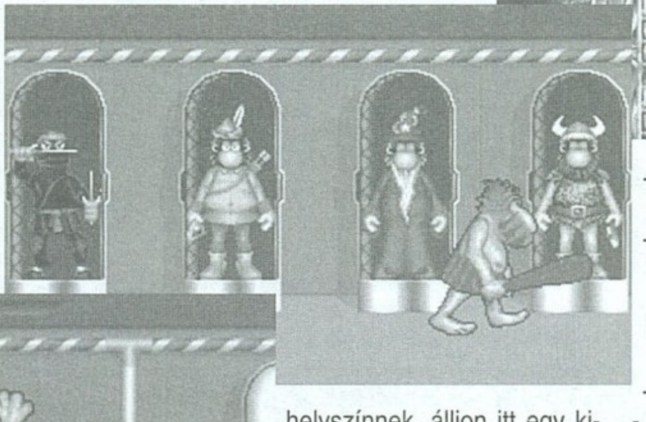
Grafika:
Hang:
Design:
IQ:

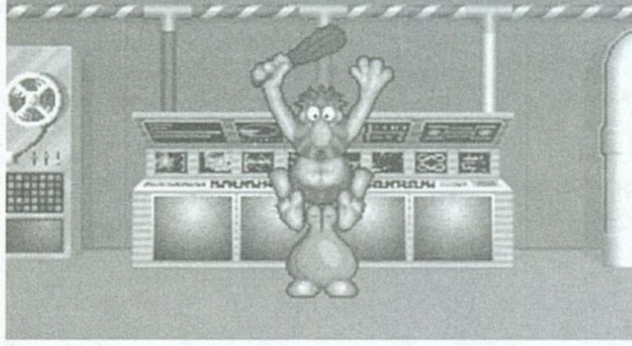


Humans III Evolution Lost in Time...

Üdvözlet, táplálék-lánc-csúcstartók! Emlékszik még valaki a ***Humans*** nevű logikai mászkálós játékra? Nem baj, és a második részre? Lényegtelen. A helyzet az, hogy immáron a harmadiknál tartunk, ***Evolution, Lost in Time*** alcímmel. Szinte hallottuk a fanfárok hangját, mikor behelyeztük a lemezt a driveba. Hát ez fantasztikus! Nem egészen 5 MByte (ne másolja, vásárolja!) helyen terpeszkedik a CD-n.

Nos, mivel alapvetően kiváncsi az ember természete, valaki megnyomta az '**Enter**'-t az install.exe-n, innentől kezdve már csak homályosan emlékszünk a történtekre. Rémlik, hogy valami könyvtárnévvel pedálozott valamit, utána fehér csíkok üldözték egymást fel-alá. Végül sikerült elindítani a programot, lássuk tehát, hogyan dolgoztathatjuk meg elcsigázott agytekervényeinket... Az introból kiderül, hogy hősünk, *Arthur*, az egyszerű (vigyázat, nem *Arthur* király), aki nem más mint egy ősemberke, elkeveredett valahová, ugyanis épp a Holdon van egy űrhajóban. Ilyen az élet, gondolta primkó agyával, amikor benyomta a nagy piros villogó DON'T PRESS! feliratú gombot... de nem történt semmi; csak éppen időutazó lett belőle, ezáltal mostantól a mi irányításunk alatt összevissza fog kavarogni szerencsétlen ősemberke egy szál bunkója





és pajzsa társaságában, különböző történelmi helyeken és időkben. Nu, de nem ártana a kezeléssel is megismerkedni. Indításkor 3 bűvös menüpont tárul az egyik érzékszervünk elé: **START**, **OPTIONS**, **PASSPORT**... izé, **PASSWORD**. Bizonyára mindenki vért fog izzadni, mire rájön, melyik mit is csinál. Start után némi info a pályáról (mi a kódja, stb.), majd a bal gombnak nekifeszülve el is kezdhetünk játszani. Az első pálya a



Moonbase. Van még ezenkívül **ősi egyiptomi fáraópálya**, távol-keleti helyszínek (**Kína, modern Japán**), a **Viking grund, sherwoodi erdő**, valamint a legendás **Camelot** (talán *Arthur* összetalálkozik *Arthur*ral?). Hogy kevés a helyszín? Ad1: ez





nem RPG, Ad2: nem olyan egyszerűek ám a pályák!

Mielőtt nekifeküdnénk az első helyszínnek, álljon itt egy kisebb kitérő. Természetesen nem csak egyedül *Arhur*ral tudunk nyomulni, hanem létezik még egypár egyéb karakter is, á lá **Lost Vikings**; ők is persze különböző korokból és helyekről származnak. Részletesebben:

- *Arthur*: Róla volt szó eddig is, egy egyszerű primkó ősemberke. Speckó: Nincs igazán sok neki.
- *Merlin*, a mágus: *Arthur* király udvarából való lombikszökevény. Mindenki ismeri már a sztorit (aki meg nem, annak ott van az Excalibur!). Speckó: varázsol.
- *Confucius*, *Rayden* faterja: Egy kínai rizstermesztőről van szó, speckója az, hogy kapcsolókat tud nyomogatni.
- *Ramtut*, egyiptomi uralkodó: Ilyen is van, kérem, ha ő nem lenne, akkor bizony nem rendelkeznénk a homokon való táncolás skill-lel.
- *Kato*, a ninja: Mestere a Ninjutsu titkos művészetének, különböző egyéb harcművészeteknek, a shurikendobás legjobbja, stb., stb. Nem semmi a csávó, ennek ellenére csak egyetlenegy speckója van, a rugdosás.
- *Robin*, a *Hood*: A sherwoodi erdő királya, aki itt most csak íjazni tud.
- *Thorgrim*, a viking: Két speckója van, a blokk és a magnet (jó ég tudja, mi az...).

Hm. Most talán nézzük át, hogy melyik speckó mit is jelent, és még miféle cselekvési lehetőségek vannak. Először is tudni kell, hogy ha kijelöltük ezek közül valamelyiket, akkor a jobb gombbal aktivizálhatjuk a kívánt effektet.

- **Jump**: Ilyet mindenki tud. Ugrik egy nagyot a kijelölt emberkénk.
- **Punch**: Ilyet csak a power guy-ok tudnak, ha valami kis fal van az utunkban, akkor azt emberünk porrá zúzza.
- **Block**: Ezt csak *Thorgrim* tudja, nekifeszül a pajzsának, és elzárja az utat.
- **Shoot Gun**: Ha van pisztoly a kezünkben, akkor BANG!.
- **Push/Stop Push**: Lökdösődés.
- **Throw**: A kezünkben lévő tárgyat dobjuk el.
- **Magnet**: Passz.
- **Raise/Lower rope**: Ha kötél van a kezünkben, akkor le lehet ereszteni, ill. fel lehet húzni.





- **Magic**: Lehet varázsolgatni. Később bővebben.
- **Sand dance**: Ha pimaszkodik a talaj, akkor ezt vessük be.
- **Pick up/drop**: Cuccok felvevése, lerakása.
- **Kick**: Rugdosás.
- **Jetpack**: Hohó, ezt bizony magyarázni sem kell!
- **Switches**: Kapcsolókat kapcsolgatunk. Csak a rizsfejűvel.
- **Shoot bow**: *Robin Hood*dal lövöldözhetünk nyilakat a szélrózsa minden irányába.

Most a **Magic**-ről egy kicsit bővebben. Ha *Merlin*nel rákattintunk a **Magic** ikonra, és a játéktéren nyomunk egy jobb clicket, akkor újabb menü jön be. Itt lehet kötelet, pisztolyt, nyilat, dobócsillagot, jetpacket varázsolni. Fontos tudnivaló, hogy *Merlin* nem teremti a cuccokat, hanem egy másik emberkét varázsol el. Tehát lényeges, hogy varázslás közben legyen mellette valaki, máskülönben békává válik, és ugrálásával próbálja közölni, hogy milyen ostobák is voltunk.

A pályákon fő ellenfelünk az idő. Ha nem tudjuk időn belül teljesíteni a szintet, akkor elveszítjük egyik creditünket, és kezdhetjük elölről a pályát. Természetesen léteznek egyéb ellenfelek is, de azok csak ideiglenesen likvidálják ki embereinket. Vagyis húzzák az időt.

Oops, arról még nem volt szó, hogy is kell a menüket elérni, mondjuk elég egyszerű, de biztos, ami biztos.

A képernyő bal felső sarkában van aktuális emberkénk portréja, a jobb felsőben az aktuális opció (meglehetősen idióta) képe. Ha ezek valamelyikére jobb gombbal kattintunk, akkor tudunk válogatni. A bal gombunk immunis az ilyesmikre, ugyanis a bal gomb az emberke mozgatására szolgál. Ha mélyet zuhanunk, akkor emberkénk elpusztul, és visszakerül a zuhanás előtti helyre. No, most már nem szólunk többet, lehet kezdeni logikázni. Megjegyzendő, hogy a game nem olyan egyszerű, mint amilyennek látszik, el lehet vele tökölődni rendesen. Pozitívum, hogy egész poénosra sikeredett, valamint nem kell neki eget rengető hardware cucc, ami, valljuk meg, igencsak ritkaság a mai időkben. Csak hát kérem, minek a CD, a program kb. 5 megát tesz ki. Ja, megvan. Megint ezek az Audio Trackek. Ez van, mindenesetre jó szórakozást annak, aki belevág! Pályakódok az elsősegélyben...

IwOlution



Minimum hardver: 386DX, 4MB RAM, 2x CD-ROM, SB, GUS

Kiadó: GameTek
Tesztpéldány: ECOBIT Kft.

Grafika: ■■■■
Hang: ■■■
Design: ■■■■
IQ: ■

Pray for Death



Killer Instict. Mond ez a név valamit? Elég hülye kérdés volt, hiszen ki ne ismerné a játéktermek legszebb grafikájú verekedős játékát?!
A játszhatóságával viszont súlyos gondok voltak, ebben a tekintetben a ***Mortal Kombat 3*** magasan veri a gamét.
Nos, visszatérve a ***Killer***re, ennek a programnak a PC-s kivitelezése mostanáig lehetetlennek tűnt. Mindezt megcáfolandó, megérkezett a ***Pray for Death***, és azonnal megkaparintotta magának a legszebb PC-s verekedős játék címét. Csak hogy egy pár példát említsünk, a játéktér minden meccs után parádésan kizoomol a képernyőből, majd átadja helyét a következőnek. Minden karakternek megvan a saját pályája, és minden egyes háttér gyönyörűen kidolgozott.



A tócsában tükröződik a harcteret körülvevő házak képe, máshol zászlók és fáklyák lobognak, sőt, van olyan helyszín is, ahol egy szüntelenül fodrozódó, térdig érő vízben kell harcolni, és minden ugrást nagy csobbanások és szétfröccsenő vízcseppek kísérnek. Talán ezt nem kell tovább ecsetelni, beszéljenek helyettünk inkább a képek!
Miután sikerült kiheverni a sokkhatást, ejtenénk néhány szót a program hardware-igényeiről. Tömören fogalmazva eléggé tetemes. A mérete mindenekelőtt, hiszen kemény 66 MByteot foglal el az amúgy is szűkös winchester-helyünkből. És ez még csak a natúr program volt, ugyanis jön még hozzá a 40 MByte betömörített videoanimáció. A másik dolog a hang, mivel 8M RAM-mal egyetlen mukkot sem hajlandó kiadni magából. Plusz pont, hogy 14 féle hangketyerét ismer, és mindegyiknél szerepel a MONO/STEREO beállítás is.
A sebességgel nem voltak gondok (P-166 volt a tesztgép), gyors akció jellemzi a játékot. Egyetlen baklövést követtek el a program írói. Lehet, hogy ez a dolog egy megrögzött ***Street Fighter*** rajongónak nagy öröm, de annak, aki egy kicsit is jobban vonzódik a ***Mortal***hoz... ÁTOK! A karakterek ugyanis nem egy külön gombra védekeznek, hanem a hátrafelé billentyűre...



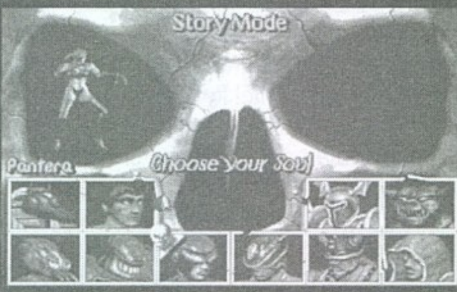
A játékban szereplő 10 karakter irányításához szerencsére nem kellenek polip-kezek, hiszen a négy irányon kívül csak kétfajta ütés, no meg kétfajta rúgás van. Minden karakter több speciális mozgással rendelkezik. Ezeket általában (!) a félkör előre vagy félkör hátra, majd valamilyen ütés/rúgás gomb lenyomásával hozhatjuk elő. Azért általában, mert van olyan egyén, aki az előre, hátra, felső ütés kombinációra csinál egy varázslatot... Egyéb speckókat a két ütés, vagy a két rúgás gomb együttes lenyomásával csinálhatunk.
Természetesen az utolsó nyert menet után lehetőségünk van a kómázó ellenfél kivégzésre is. A rendes energiánk csíkja alatt van még egy úgynevezett *Mind Energy* is, aminek a minimumra redukálódása után emberünk elveszti eszméletét, és pár pillanatra teljesen kiszolgáltatott marad. Ugyanezt az eredmény érhetjük el egy laza felütéssel is (le, alsó ütés), minek következtében az ellenfél engedelmesen elterül a földön, persze itt is csak pár másodpercig. Ha ez netalántán velünk történne, akkor nyomogassuk szorgalmasan a felső ütést, ezzel is meggyorsítva a feltápászkodást. A félreértések elkerülése végett azért elmondjuk, hogy a felső ütést/rúgást a progi **Speed Punch**-nak, ill. **Kick**-nek, az alsó ütést/rúgást pedig **Hard Punch**-nak, ill. **Kick**-nek nevezi.





Combo. Hogy mi is a **combo**? Egy utólag védhetetlen mozgáskombináció. Nos, ez volt az a dolog, ami szerintünk a ***Killer Instinct***et játszhatatlanná tette. Mert ugye mi értelme van annak, ha elkezdődik a menet, mi szépen odasétálunk az ellenfelünkhöz, és egy olyan **40 Hits Combo**-t nyomunk be neki, hogy nem marad energiája? Hol van itt a küzdelem, a harc szenvedélye? Sehol. A menet pillanatok alatt véget ér, az egész arra megy ki, hogy ki tudja minél jobban, halálosabban meg**combo**-zni a másikat. Sajnos ez ugyanígy megtalálható a ***Pray forDeath***-ben is. Hiába van benen **Combo Breaker**, ami a sok-**hits combo** megállítására szolgál, ettől még a tény az tény marad. Az általános **combo 10 Hit**, ezt a delikvens közvetlen közeléből kell megcsinálni. Minden karakternek van egy-két távoli speckója, amit a fent már emlegetett félkörös kombinációval kell megcsinálni, és egy közeli félkörös is, ami a **10 Hit Combo**-t takarja.
A program nehézségére nem panaszkodhatunk, ugyanis öt fokozat kiválasztására nyújt lehetőséget. Az elsőben (*Death*) jóformán csak áll a gép, viszont az utolsó (*Entity*) mármár játszhatatlanul nehéz.
Egyéni játéknál lehetőségünk van *Story Mode*-ban menni, amiben az egymást követő ellenfeleket kell leverni, egyre feljebb jutva a ranglétrán (ilyet szinte minden verekedős játékban találunk). A *Tag Team* opcióval több embert választhatunk magunknak, és az első addig fog harcolni, amíg csak az energiája bírja. Így például leverhetünk két különböző, a gép által kiválasztott ellenfelet, de az energiánk a két menet között nem töltődik fel újra.
A harmadik a *Death Mode*, amit sajnos NEM tudtunk kipróbálni, talán a kevés memória miatt.
A *Genocide* további három fajta mérkőzési lehetőséget takar. Csökkenthetjük idegsejtjeink és hajszálaink számát az egyenes kiesési rendszerel működő *Tournament*tel, de nyomulhatunk *Double Death* vagy *Final League* módban:
- A "dupla halál"-ban minden szereplő kétszer játszik, a nevek mellett pedig a nyert és az elvesztett meccsek száma látható. Egyértelmű: aki a legjobb aránnyal végez, az nyeri meg a viadalt.
- A *Final League*-ben pontra megy a harc, tehát a **combo**-k, a kivégzések mind-mind beleszámítanak a meccs végén kapott pontszámunkba, és az nyer, akinek a legtöbb pontja van (ki hitte volna?).

A két játékos lehetőséget is maximálisan kihasználja a progi. Itt játszhatunk sima *Versus Mode*-ban, de üthetjük egymást a már emlegetett *Tag Team*ben is. Új opció viszont a *Team Mode*, amiben a választható karakterek száma minimum három. Itt először Player #1 választ magának embert, majd Player #2 ennek az embernek az ellenfelét, és ezt még eljátszák a beállított számnak megfelelően. Jó ötlet, hogy kétszer ugyanazt a karaktert nem lehet kiválasztani, így nem lehetünk csak azzal, akivel a legjobbak vagyunk.
A ***Pray for Death***-ben vannak beépített cheat-kódok is. Például sokkal gyorsabban fognak mozogni a karakterek harc közben, ha '**Enter**'-ezünk a **Credits** menüpontra, és a scroll alatt beütjük a **SENDMEFASTER** szót (ezt a kódot akkor kaptuk meg, amikor végigvittünk egy három playeres *Tag Team*et. Amikor pedig egy négy playeres *Tournament*et nyertünk meg, a piramisos pálya kivégzését árulta el a kaszás – előre, le, hátra, felső ütés).



A kód lassabb gépeken nagyon előnyös dolog, viszont van egy egyszerűbb lehetőség is a sebesség növelésre, ez pedig az **Options** menü **Graphics** pontja.
A **Zoom** opció arra szolgál, hogy ha a karakterek egymás közelébe érnek, akkor a program automatikusan kinagyítja őket. Ki lehet kapcsolni a vért is (**Blood on/off**), az árnyékokat (**Shadows on/off**) vagy a háttéranimációt (**Gfx Details on/off**). Egyébként még ezen beállítások kikapcsolásával is nagyon szép a program.
Szintén a **Credits**-nél írhatjuk be a **MEETTHEGUYS** szót, aminek következtében egy idétlen ügyességi játékkal nyomulhatunk. Jajj...
Ennyi info egyenlőre talán elegendő, tehát:

READY TO DIE... FIGHT!

GAME OVER

Zool

Minimum hardver: 486DX2-66, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB, GUS

Kiadó: Acclaim
Tesztpéldány: Mixim Kft.

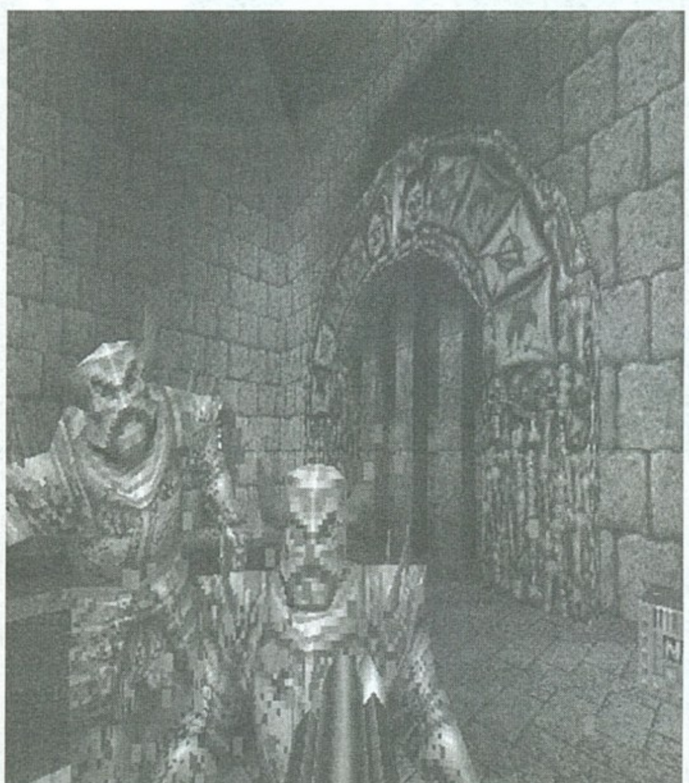
Grafika:
Hang:
Design:
IQ:



QUAKE

QUAKE - Titkos helyek

Ebben a sorozatban a ***Quake*** *Secret Place*-ként megjelölt, valamint egyéb, trükkös módon megközelíthető helyeit fogjuk sorra venni. Ezek megtalálása nem szükséges a pálya teljesítéséhez, kivéve, ha valaki minden szempontból 100%-osan szeretné befejezni a szintet, ugyanis mindegyik végén kiíródik, hogy a titkos helyek közül mennyit találtunk meg. Játék közben ezt a '**TAB**' lenyomásával nézhetjük meg.
Az első adagba az első epizód első három pályája fért be, mivel az első pályán elég sok ilyen hely van.



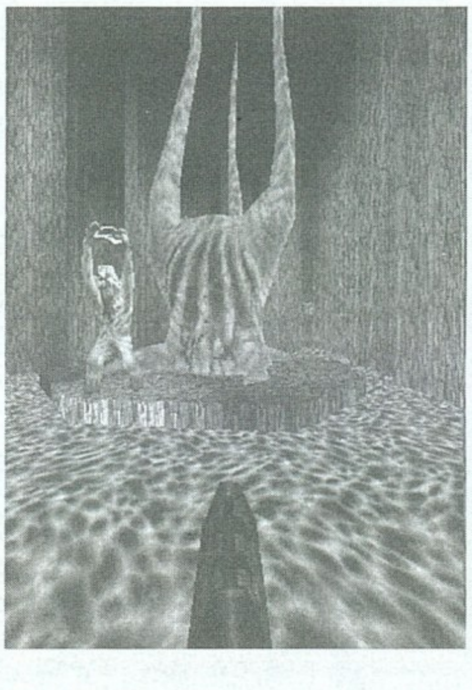
1. Epizód
Dimension of the Doomed

E1M1: The Slipgate Complex

1. Ezt a program is jelzi, a starttól kicsit előre, jobb oldalt ugorjunk fel a bemélyedésbe, majd a piros lámpa felé lőjjünk egyet.
2. Az első lift után egy hídon kell keresztülmenni. Itt a folyóba beleugorva egy alagútba kerülünk, ami egy újabb titkos helyre visz.
3. A következő kapu után balra, majd kétszer jobbra haladva egy vizesárok állja utunkat. Nyomjuk meg a gombot, majd a megjelenő padló közepén forduljunk azon fal felé, amelyiken egy kis bemélyedés van, benne egy piros valamivel. Felugorva lőjjünk bele, majd forduljunk balra.
4. A folyosón továbbhaladva a lejtő előtt a jobb oldalon lőjjünk bele a falba, ahol egy ajtó nyílik ki.
5. A lejtőn a harmadik gombnál ugorjunk fel az ott álló lámpa tetejére, majd a gomb tetején nekifutva ugorjunk át a falból kilógó kis peremre. Innen ugráljunk felfelé a lépcsőn, az ott lévő kis szobába.
6. A lejtő legalján az egyik oszlop mögött van egy ruha, vegyük fel, majd másszunk bele a savas medencébe. Az egyik sarokból egy alagút nyílik, melynek végén ússzunk fel, és ugorjunk ki a kis kerek szobába.

E1M2: Castle of the Damned

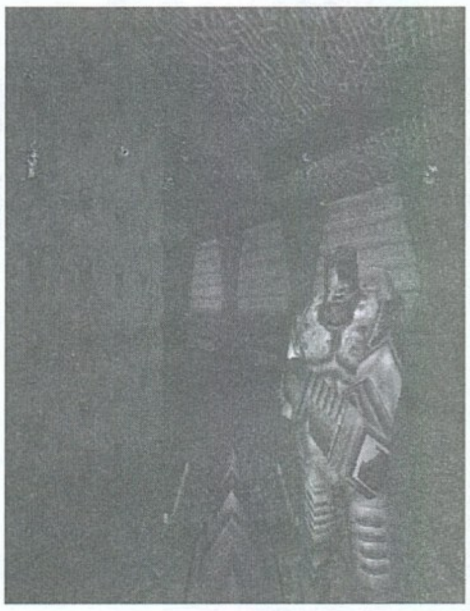
1. A starthelyről induljunk el előre a falig, forduljunk jobbra, menjünk tovább előre, majd forduljunk balra. Egy híd lesz itt előttünk. Ugorjunk be a vízbe, és a híd alatt (amerről jöttünk) menjünk be az alagúton. Az itt található rámpa néhány elsősegélydobozhoz vezet.
2. Innen menjünk tovább a lépcsőn fel, majd essünk bele a vízbe és menjünk fel a következő emelkedőn. Egy ajtó fog kinyílni. Öljük meg a szörnyeket, majd menjünk fel a kicsit szélesebb lépcsőn (bal kéz felé). Innen jobbra egy kisebb oldalsó részbe jutunk, ahol az egyik falon kilóg egy kődarab. Nyomjuk meg, ezáltal kinyílik egy fal, mely mögött egy **Quad Damage** van.
3. Menjünk vissza a hídhoz, utána balra, majd az átjárón jobbra. Sétáljunk végig a folyosón, míg egy U alakú fordulóhoz nem érünk. Lőjjük meg a piros fényt, minek hatására az út két oldala között egy híd jelenik meg. Menjünk fel a tetején lévő tárgyért, majd induljunk le, ugorjunk be a vízbe, és a piros jel alatt menjünk be a kinyíló ajtón.

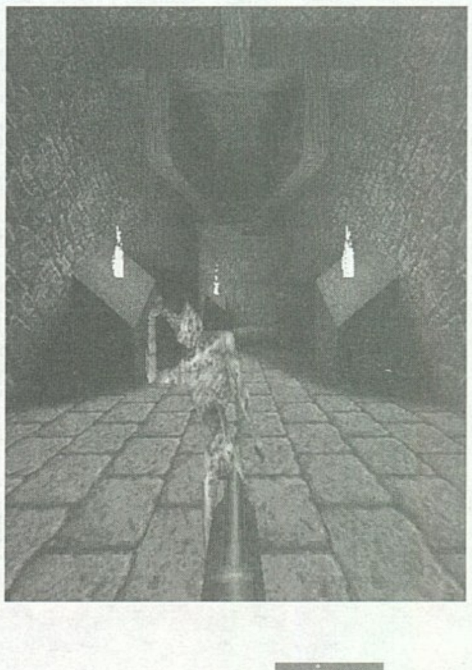


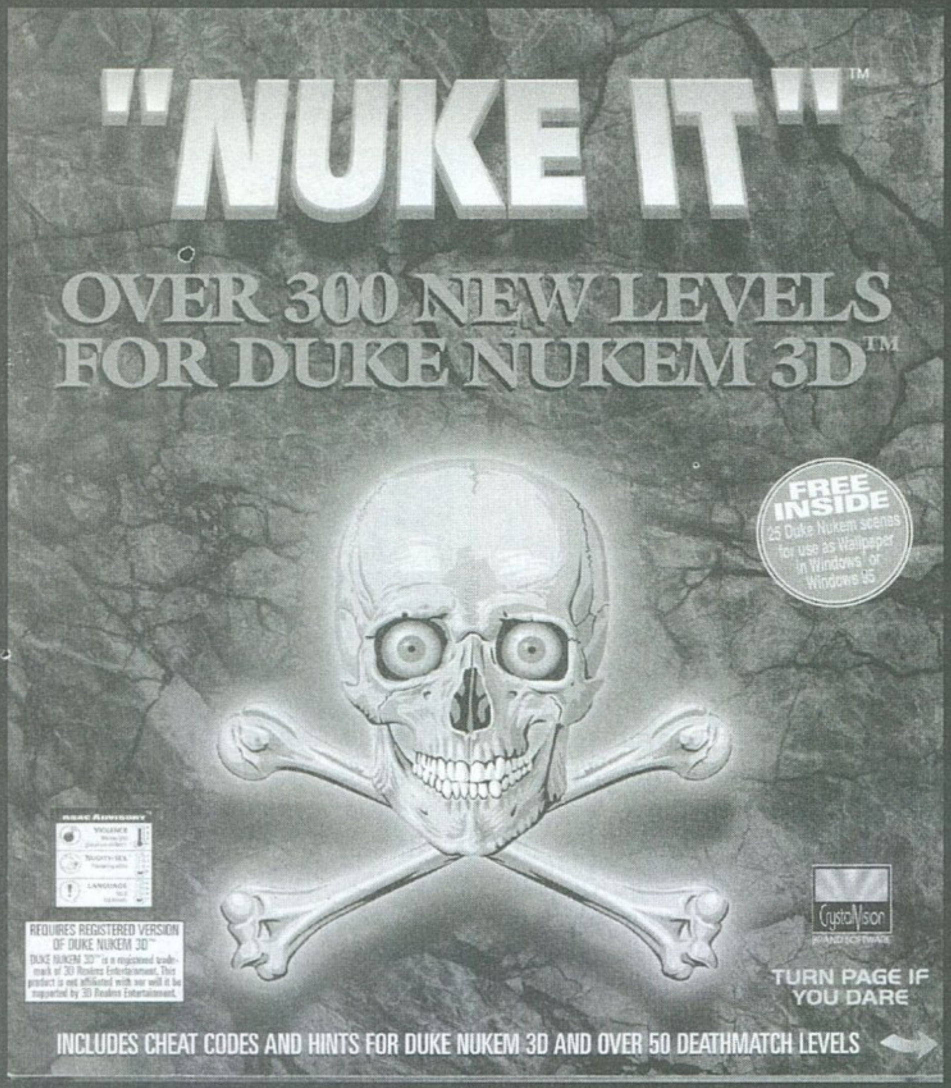
E1M3: The Necropolis

1. Menjünk előre, balra, majd ismét balra, abba a terembe, ahol a rács mögött egy *Ogre*-t látunk. Öljük meg az összes itt található ellenséget, majd menjünk le a jobbra lévő lépcsőn. Gyalogoljunk a hídig, ugorjunk le balra, és forduljunk abba az irányba, amerről jöttünk. Egy kis beugró van itt. Lőjjünk bele a hátsó falába, mire az kinyílik. Egy rakétát és egy gyógyszeresdobozt találunk a mögötte lévő szobában.
2. Fussunk vissza a hídhoz, és most ne ugorjunk le róla, hanem menjünk tovább. Menjünk a jobb vagy a bal oldalra induló lépcső aljába, és liftezzünk le. Induljunk el a folyosón, míg a vízpartra nem érünk. Gyalogoljunk bele a vízbe, majd forduljunk balra. Itt találhatjuk meg az **arany-kulcs**ot. Továbbhaladva a fal az egyik helyen egy kicsit más mintájú. Merüljünk le ott a víz alá. A rövid folyosó végén egy láthatatlanná tévő gyűrű van (**Ring of Shadows**).
3. Menjünk vissza a teremben, a rácsig. Be az ajtón, vegyük fel a **Nailgun**t, és lőjjünk bele a piros jelbe. Egy lépcső süllyed le előttünk. Menjünk végig a folyosón, át a két hídon (az első után forduljunk jobbra), majd menjünk be a kapun (ezt nyitja az **arany-kulcs**, ld. 1.). A folyosón menjünk le, kétszer balra, használjuk a liftet, majd menjünk át a kinyíló folyosón. Ugorjunk be a vízbe, és ússzunk előre, balra, előre, balra, majd az első alagúton jobbra. Másszunk fel a rámpán, gyorsan forduljunk meg, és öljük meg az *Ogre*-t. Ugorjunk fel a magaslatra a lépcsőn, és nyomjuk meg a falon lévő gombot, mire néhány zombi fog megjelenni. Öljük meg ezeket, majd menjünk be a kapun. Fent a magasban két *Ogre* van, ezeket is lőjjük le. Így kinyílik a két rács. Lőjjünk bele ott a falba, és sétáljunk be a teleporton.

Dino



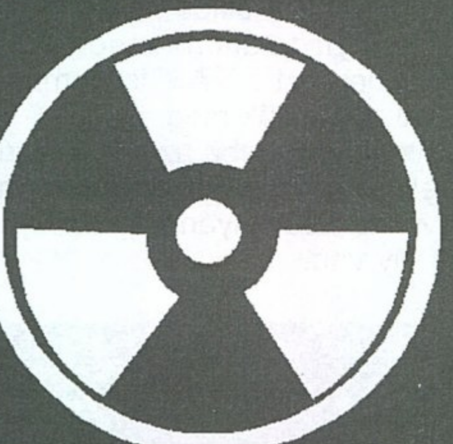




A múlt havi ígéretünkhöz hűen ismét foglalkozunk az utóbbi idők legnagyobb port kavart programjával, a ***Duke Nukem 3D***-vel. Mint az előbbi mondatunkból is kiderül, a világ minden táján tombol a ***Duke Nukem*** mánia annak ellenére, hogy a legnagyobb vetélytárs, a ***Quake*** is jó ideje megjelent már. Az Internet hemzseg a különféle szövegfájloktól és pletykáktól, az IRC-n még egy külön Duke beszélgetőcsatornát is találtunk valamelyik éjjel. Itt csevegtünk 2 finn, egy norvég és egy New York-i sráccal. A New York-i mindenáron azt akarta, hogy küldjünk át neki ***Duke*** mapeket, de el kellett szomorítanunk, hiszen akkor még nem volt a kezünkben az a CD, amiről ebben cikkben kellene említést tennünk, a címe ***Nuke It***. A divathullámot meglovagló kiadvány több, mint 300 gondosan megtervezett ***Duke*** pályát tartalmaz, kezdőbetűk szerint könyvtárakra bontva. A pályák tartalmaznak új textúrákat és object-eket. Már a címekből is sejthető, hogy nem mindennapi akcióban lesz részünk, hiszen olyan helyeken kalandozhatunk, mint **Atlantis**, de van itt sziget, farm, halott város, gyár, börtön, iskola, metró, állatkert, és még sorolhatnánk. A CD összeállításánál gondoltak a Deathmatch-rajongókra is, hiszen egy külön könyvtárban 92 darab, kifejezetten egymás mészárlására tervezett map-et találhatunk. A ***DOOM*** rajongók számára külön kiemelnénk, hogy a ***DOOM I-II*** első pályája is fent van a CD-n, természetesen map formátumban.
Ez a CD azért is egyedülálló, mert egy darab ***Duke*** map elkészítése egy ***DOOM*** pályaépítésnél sokkal nehezebb feladat. Akik saját maguk akarnak ilyen vállalkozásba fogni, azok számára van egy MAPFAQ nevezetű könyvtár, ahol pontokba szedve megtalálhatjuk az összes, map-építésre vonatkozó információt, segítséget és útmutatást, a gyakran előforduló építési problémák kiküszöbölésére pedig még külön példafile-okat is mellékeltek, amelyek szintén megkönnyítik a dolgunkat.
Talán nem mondunk sok újat, ha leírjuk, hogy hogyan lehet a ***Duke***-ban saját készítésű pályán játszani, de hátha van, aki még nem tudja. Tehát:
A külső setup-ban (setup.exe) válasszuk ki a **Select User Level** menüpontot, mire a program felkínálja nekünk a ***Duke3D*** könyvtárban lévő mapeket, ezekből most már saját belátásunk szerint választhatunk. Fontos! A mapeknek mindig a ***Duke*** könyvtárban kell lenniük, másképpen nem fogjuk tudni kiválasztani őket.
Nos, ennyit a ***Nuke It***-ről, minden ***Duke*** rajongónak érdemes beszereznie.

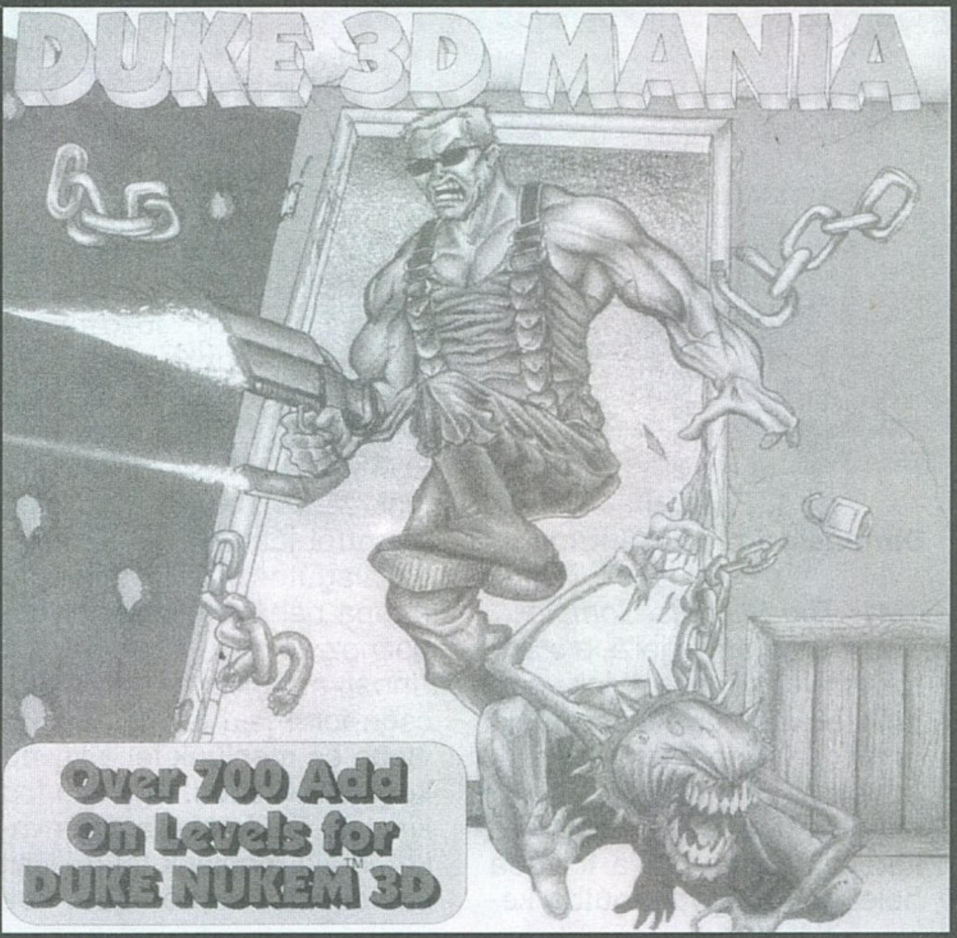
És ami most következik, az valami egészen más, hiszen nem tartja tisztán a textilt, nem lesz vele patyolattiszta a ruha már 40 fokon, sőt, még a szövetet sem kíméli. Nem, ez nem a Glaciale vodka, hanem a ***Duke 3D Mania***. Ezen a CD-n aztán végleg elszabadul a pokol, szinte bele se merünk kezdeni a felsorolásba. A pályák száma megközelíti a 750-et (!), ebből rengeteg a Deatmatch pálya, de találhatunk újabb verziókat a ***DOOM II*** első szintjére, és más ***DOOM II*** pályák is szerepelnek itt, pl. a 11-es, azaz a **Circle of Death**. Van még sokféle map editor is, amik közül mindenki kiválaszthatja a neki tetsző egyszerű, szép, kezelhető, aranytojást tojó szerkesztőt.
Ha valaki nem boldogulna a ***Duke*** eredeti pályáival, a megoldásokat megtalálhatja szövegfájlokban, és akinek még ez sem elég, a CD-n dmo file-okban (ugyanaz, mint annak idején a ***DOOM***ban az lmp) végignézheti az egyes pályák megoldását.
Találhatunk még új user.conokat is, amik szintén új lendületet adhatnak a játéknak. Tudniillik a user.con fájlban lehet meghatározni, hogy mennyit sebezzen egy lövedék, mennyi legyen a maximális töltényszám, szétlőhető legyen-e a kamera, és így tovább. Ha valakit még nem sikerült volna meggyőznünk, a CD emellett tömve van FAQ-kal, tippekkel, trükkökkel, cheatekkel, és még sorolhatnánk oldalakon keresztül. Egyszerűen nem lehet mindent elmondani, ezt látni kell! Nos, ennyit a 2 kiadványról, remélhetőleg minden fontosat elmondtam.

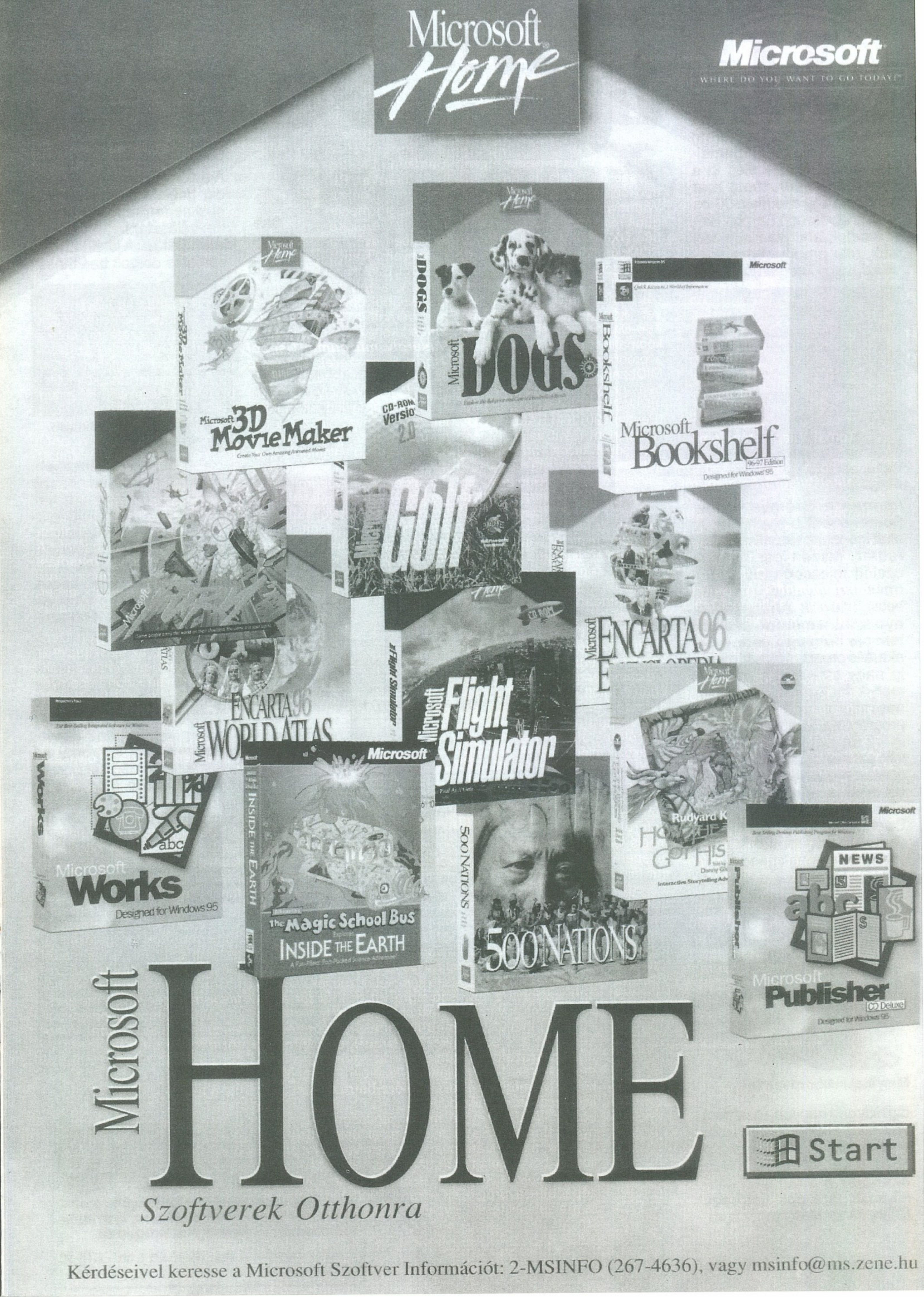
A múlt hónapban Deathmatch tippeket ígértünk, hát lássuk:
Egymás elleni küzdelemre (akárcsak a jó öreg ***DOOM***ban) a legjobb az Episode1/level1. Itt 6-8 játékos bőven megfér úgy, hogy nem ütköznek minduntalan egymásba. A legjobb móka persze 8-an nyomulni egymás ellen, de javasolnánk, hogy valami editorral rakjunk le mondjuk a játékterembe 2-3 **Laser Trip Bomb**ot. Legszebb öröm a káröröm – tartja a mondás, és tényleg: nincs jobb érzés, mint lerakni egy csapdát, és 5 perc múlva – amikor már majdnem el is felejtettük – hallgatni a haverunk szitkozódásait. A legjobb ilyen hely a moziba felvezető csigalépcső, vagy a játékteremben a lift előtti fal. Ez utóbbit úgy tudjuk kivitelezni, hogy felrakjuk a falra a kütyüt, majd gyorsan leliftezünk, mielőtt a sugár megjelenne. Aki ezekután felmegy a lifttel, még sikítani sem lesz ideje, a zárt térben robbanó bomba azonnal végez vele. Az 1-es pályán Deathmatch közben – ha lehet – próbáljuk meg a következő útvonalat követni: WC-moziterem-bárpult. Így mindig 150-200 között lesz az energiánk, és rakétákban sem fogunk hiányt szenvedni. Innentől kezdve a dolog már csak gyakorlás kérdése, és remélem, hogy mindegyikőtökkel találkozunk majd egy Deatmatch-ben.
De azt ne feledjük, hogy hiába jelent meg a ***Duke***, a ***Quake***, és hiába fog megjelenni akármilyen sikerprogram, egyik sem fog akkora áttörést jelenteni, mint a ***DOOM***, éppen ezért a hétvégi számítógépes, baráti összejövetelek neve mindig is ***DOOM Party*** lesz. Mindörökké, amíg világ a világ...



Ruszi

Külön köszönetünket fejezzük ki az Automex, valamint az Ecobit Kft-nek, akik a programokat tesztelésre rendelkezésünkre bocsátották.




Microsoft Home
Microsoft
WHERE DO YOU WANT TO GO TODAY?
Microsoft 3D Movie Maker
Microsoft Dogs
Microsoft Bookshelf
Golf
Encarta 96 World Atlas
Flight Simulator
Encarta 96
Works
Designed for Windows 95
The Magic School Bus Inside the Earth
500 Nations
Publisher
Microsoft HOME
Start
Szoftverek Otthonra
Kérdéseivel keresse a Microsoft Szoftver Információt: 2-MSINFO (267-4636), vagy msinfo@ms.zene.hu

Made in Hungary



Tolnai Világtörténelem

Előző hónapban már esett szó a ***Tolnai Világtörténelem*** ről. Akkor csak egy demoverzióhoz jutottunk hozzá, amely sok összetevőt még nem tartalmazott. A napokban azonban megkaptuk a végleges – kereskedelmi – verziót a ***CyberstonE Entertainment***től. Az ismertetés során arra is kitérnénk majd, hogy mi és hogyan valósult meg a szerzők elképzelései, illetve a mi várakozásaink közül.

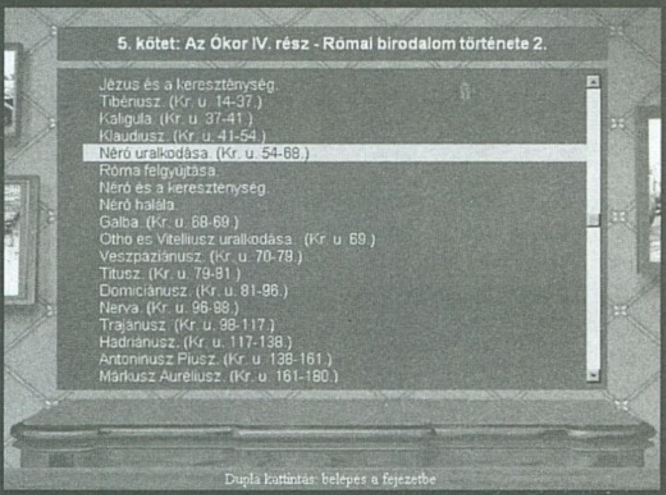
Tolnai Simon (1868-1944) alapította 1912-ben azt a kiadót, nyomdaipari vállalatot – a *Tolnai Nyomdai Műintézet és Kiadóvállalat Rt.* – mely többek között kiadta a 20 kötetes ***Tolnai Világlexikoná***t (1926-33), és a ***Tolnai Világtörténeté***t 10 kötetben. Az első, induló darabja 1926 karácsonyán jelent meg, a további részek kéthavonta kerültek a nagyközönség elé. A 14 kiadást megért sorozat időközben 20 részre bővült. A kiadó termékeny évei a II. világháború közepéig tartottak, majd az államosítások során 1950-ben, többekhez hasonlóan a már megszokott sorsra jutott, beolvasztották az *Egyetemi Nyomdá*ba.

Részlet a csuzimai tengeri ütközetből.

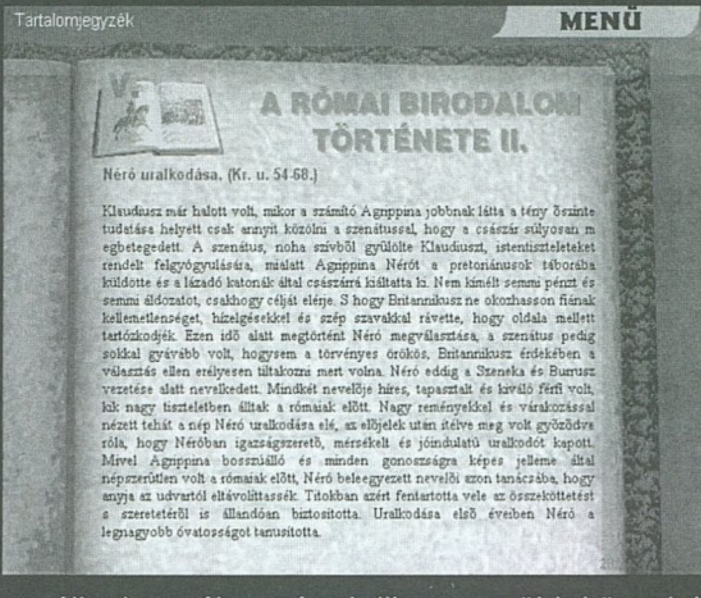


Az orosz-japán háborút ez a tengeri ütközet döntötte el, amely az orosz balti flotta teljes pusztulásával végződött. Az orosz hajóraj legnagyobb része elsüllyedt, a többi pedig a japánok kézébe került.

A program installálása roppant egyszerű, futtatatásához mindenképpen Windows-ra, illetve Windows '95-re van szükségünk. Minimális hardverként: 386-DX/40, 8M RAM, 2x CD-ROM konfigurációt adtak meg a készítők, véleményünk szerint talán túl alacsonyra téve a mércét. A megadott optimális hardver konfiguráció is szerény: 486-DX2/66, 8M RAM, SB16 kompatibilis hangkártya (vagyis a program várhatóan nem fog MIDI-zni). Sajnos egyik fenti gépen sem volt módunk kipróbálni. Ugyanakkor a tesztgépen (Pentium 90, 16M RAM, 6x CD-ROM) nem futott valami gyorsan, sokat kellett várni a töltögetésnél, könyvváltásnál, vagy a kívánt oldal megjelenítésekor. Sajnos. A demó verzió sokkal gyorsabb volt! Nem tudjuk ezek után, hogy milyen sebességgel működne minimál hardveren.
A program elindítása után kellemes zene csendül fel, amely mindaddig szól... míg ki nem kapcsoljuk. A főképernyő egy – a demoverzióban is látott – század eleji könyvespolc, a polcokon ott sorakozik mind a 20 kötet. A köteteket egyenként leemelhetjük a polcról, hogy mégis melyikhez nyúljunk, arról a képernyő alján megjelenő felirat tájékoztat. A könyvek mellett egy óra is helyet kapott az alsó polcon. Erre kattintva a teljes anyag – mind a húsz kötet – tematikailag, kötetenként felépített tartalomjegyzékéhez juthatunk.
Visszatérve a főképernyőhöz, a keretezett képre kattintva a teljes, eredeti illusztrációs anyagot megtekinthetjük. A képekhez az eredeti magyarázatot is mellékelték, így könnyítve meg a tájékozódást az ábrák között. A szekrényen három fiókot is találunk, a bal oldaliban a bevezetőket olvashatjuk, a középsőben a program alapbeállításait változtathatjuk meg, a jobb szélsőben pedig a készítő trió (***CyberstonE Kft.***, **Automex Kft.**, **Samsung Electronics Magyar Rt.**) önreklámját nézhetünk végig megjelent, illetve előkészületben lévő, magyar nyelvű kiadványaikról. Ezek közül néhány, amely talán közérdeklődésre tarthat számot: várható a ***Tolnai Világlexikon*** (kb. karácsony idején), ***Vasarely múzeuma***, ***Csepei Tibor: Hangszerek története*** és ***Erdély*** című kiadványuk.



Ha eldöntöttük, mely téma, korszak iránt érdeklődünk, a kötetet "kézbe véve" először a tartalomjegyzéket tanulmányozhatjuk át, majd valamelyik fejezet sorára duplán kattintva juthatunk el a könyvek írott anyagához. A kor hangulatát a nyitott könyvet imitáló háttérkép adja meg, ezen jeleníti meg a program a hypertexttté feldolgozott szöveget. E képernyőn az egérrel, illetve a zöld, könyvjelzőt idéző **Menü** segítségével navigálhatunk. Az egér kezelése elég egyértelmű, mivel a bal felső sarokban segítséget is kapunk. A **nyitott könyv**re kattintva a tartalomjegyzékhez juthatunk vissza, a **kötet cím**ére clickelve az adott fejezethez tartozó képeket nézhetjük végig. A **szöveg**re vitt egérkurzor a keresést hozza elő. A hypertextes megoldásnak köszönhetően akár szótöredékre is kereshetünk, akár az egész fejezetben, illetve a kötetben. Lapozni pedig az **előre-hátra nyilak**kal tudunk.

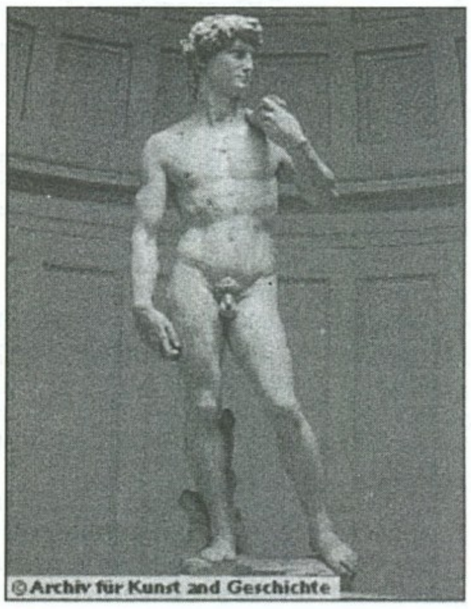


A **menü** segítségével felolvastathatjuk az aktuális oldalt. Sajnos a gépi felolvasás – bár kellő odafigyeléssel megérthető – elég szörnyű. Talán a későbbiek során fejlődni fog a magyar nyelvű beszédemulátor, de jelen pillanatban ne legyenek túl nagy elvárásaink. Félreértés ne essék, természetesen nem a készítőket hibáztatjuk ezért. Alternatívaként megtehették volna, hogy mind a húsz kötetet felolvastatják valakivel, de elképzelni is lehetetlen, mekkora energiát és időt emésztett volna ez fel, nem beszélve arról, hogy akkor a 10-20 CD miatt fanyalognánk. A **menü** segítségével mindemellett lapozhatunk, fejezetekre ugorhatunk, a kötet tartalomjegyzékéhez térhetünk vissza, illetve a teljes tartalomjegyzékben kotorászhatunk. A **menü** utolsó pontja a **másolás**, ekkor az egész fejezet a vágólapra kerül, így a későbbiekben bármikor, más programokban is felhasználhatjuk.
Az egész munka nagyon szépre sikeredett, az illusztrációkat jó minőségben digitalizálták, melyek ugyan külön képernyőre kerültek, de mivel magyarázó szöveget is kaptak, ezt így már jó, használható megoldásnak éreztük. A szöveg mögötti háttér nem zavarta az olvasást, bár egyszínű háttérrel biztosan könnyebb lett volna, de úgy eltűnt volna az illúzió, ami pedig szintén nagyon fontos.
A kiadvány tükrözi a kor hangulatát, a míves cikkek olvasásakor hetven évet repülünk vissza, századunk elejére. Érdekes volt tanulmányozni a húszas évek – néhol már kissé porlepte, de annál érdekesebb – tudását, a nagyszerű írók fejtegetéseit bizonyos, számunkra már ismert témával kapcsolatosan. Összehasonlíthatjuk napjainkra már megismert tényeivel, megvizsgálhatjuk történettudományunk fejlődését, ezért ***Tolnai Világtörténelme*** mára mindenképpen kiemelkedő forrásértékű kiadvány lett, mely nem hiányozhat egyetlen iskola, s az emberiség, a mi múltunk iránt mélyen érdeklődő könyvespolcáról.

Mr. X.

THE GUINNESS ENCYCLOPEDIA

A Guinness szó hallatán mindenkinek a Rekordok könyve jut eszébe. Az alábbiakban bemutatott kiadvány azonban nem a rekordok világába vezeti el az érdeklődőt, annál sokkal magasztosabb célt tűztek ki maguk elé a szerzők: általános, az alapvető tudást összesűrítő lexikont szerettek volna létrehozni. Nem kicsinyeskedtek, munkájuk gyümölcse két CD-n fért csak el. Az első CD a valódi enciklopédia, a második a Föld országait mutatja be.


© Archiv für Kunst and Geschichte

A nem túlságosan eredetire sikeredett dobozban a két CD-t tartalmazó tok mellett némi reklámanyagot, előfizetési fecnit, és a Flash magazin egyik számát találjuk. A program mind Windows 3.1 (Windows '95), mind Macintosh (System 7) környezetben működik. A Mac támogatásnak köszönhetően a ***QuickTime 2.0.3***-as movie player-rel nézhetjük meg a filmeket, animációkat.

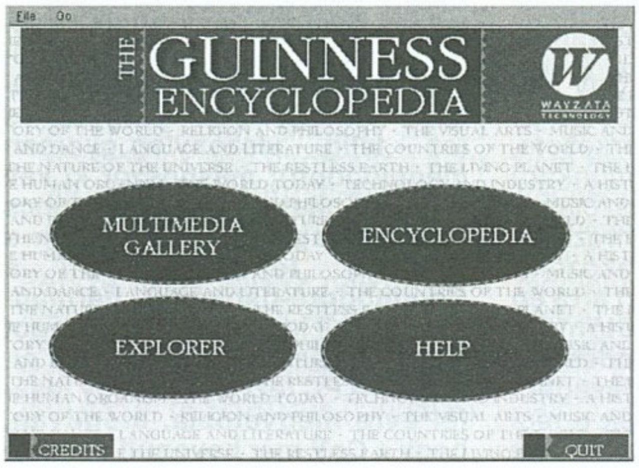
Az installálás roppant egyszerű: install.exe elindítása, és néhány gombnyomás után birtokba is vehetjük legújabb szerzeményünket. Az ismerkedést kezdjük talán az első CD-vel!

A fő képernyőt négy nagy nyomógomb uralja:

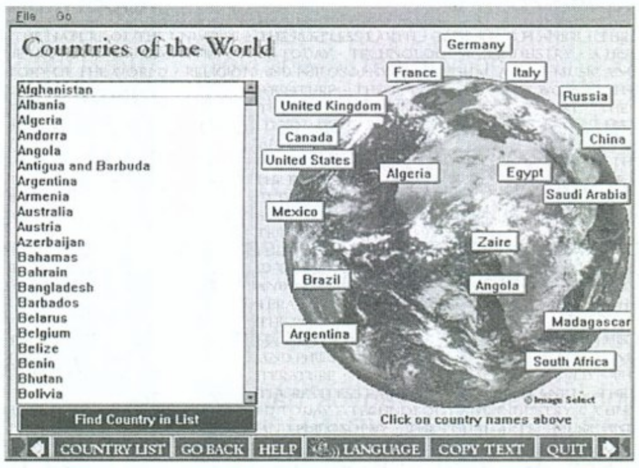
a. **Multimedia Gallery**: E pontban a kiadványban elérhető összes kép, illusztráció, film és nyelv közül válogathatunk kedvünkre.
A képeket, illusztrációkat akár automatikusan is végignézhetjük (**slide show**), illetve kereshetünk is a listában (**find image in list**).
A nyelvek pontban különböző nyelveken hallgathatjuk meg a már szokásos "Jó napot!", "Hogy van?" és a többi hasonló, unalomig ismert, minden "multimédiás" enciklopédiában jelenlévő mondatokat. Sajnos a magyar nincs a választható nyelvek között.
A filmeket és animációkat szintén listában rendezve találhatjuk itt meg.



b. **Encyclopedia**: Az igazi enciklopédia. Itt tizenegy téma közül választhatunk.
- *The Nature of the Universe*: Csillagászat, fizika, kémia, matematika.
- *The Restless Earth*: Mindenféle tudnivaló a Földről (természetesen csak a természeti jelenségekről).
- *The Living Planet*: Bioszféra, és ami e körbe beletartozik. Növények és állatok, az evolúció, napjaink növény és állatvilága, éghajlat változása, az ember. Ember okozta környezeti pusztítás.
- *The Human Organism*: Némi tudnivaló az emberről, az emberi testről. Az ember evolúciója, testfelépítése, szaporodás, hormon- és immunrendszer, stb...
- *The World Today*: Politika, a gazdaság kérdései, a legégetőbb problémák napjainkban.
- *Technology and Industry*: Technológiák, ipar, high-tech, kommunikáció, fegyverek, ipari kutatások.



- *A History of the World*: Történelem. Ókor, külön kiemelve Nagy Sándor, ősi civilizációk, Európa 500-1850 között, a világ 1850-1912 között (megemlítve a legfontosabbakat, mint a francia forradalom, vagy az amerikai polgárháború), az I. világháború és az azt követő évek, a II. világháború, valamint a további történelem napjainkig (1993).
- *Religion and Philosophy*: Vallás és filozófia. Képet kaphatunk a világ régi, mára feledésbe merült, illetve a ma is élő – ugyanakkor már meglehetősen ősi – vallásairól. Politeizmus, monoteizmus, kereszténység, buddhizmus, iszlám, Kína és Japán, judaizmus. Továbbá, immár a filozófia területéről: etika, logika, nagy gondolkodók.
- *The Visual Arts*: Képzőművészetek. Alkotók és alkotások. Technikák. Itt kapott helyet a filmművészet is. (Még Arnold Schwarzenegger is szerepel benne. Sose gondoltuk volna, hogy a Terminator II. valaha is az egyetemes kultúra része lesz, és békésen megfér például Arisztotelésszel vagy Voltaire-rel.)
- *Music and Dance*: A zene és a tánc világa. Klasszikus és modern zene. Operák, folklór, XX. századi populáris zene. Klasszikus és modern táncok, balett – természetesen itt csak a táncművészet kapott helyet.
- *Language and Literature*: Nyelv és irodalom. A világ nyelvei, kiemelten az angollal. Grammatika, gesztus, mimika. Klasszikus ókori irodalom Európában, Ázsiában. Reneszánsz, romantika, majd realizmus, naturalizmus, impresszionizmus. Angol és amerikai modern irodalom. Novellák, színművek és kritikák. Újságírás.
- *Outline Search*: Téma keresése, voltaképpen az **Explorer** *Subject Finder*-e.



c. **Explorer**: Négyféle keresési lehetőség.
- *Encyclopedia Outline*: A hierarchikus szerkezetet mutatja be;
- *Subject Finder*: Keresés a témák között;
- *Image Finder*: Képek keresése;
- *Search Encyclopedia*: Szöveg, illetve szótöredék keresése az egész lexikon szövegében az általunk megjelölt, fent ismertetett témákban.

d. **Help**: Szöveges illetve animációs segítség a használatot illetően.

A témák és lebontásuk logikusan elrendezett, a bal felső sarokban lévő faszerkezet miatt mindig tudható, éppen most melyikkel foglalkozunk. A hierarchikus szervezés miatt könnyen mozoghatunk közöttük.

Az oldalakat a hozzájuk tartozó kép uralja. Alatta a szöveges információt és a kereszthivatkozások ablakát láthatjuk, a képtől balra pedig az adott képhez tartozó pár mondatos ismertetést olvashatjuk. Mindkét szöveget akár mi magunk is kiegészíthetjük. A képek és a szöveg könnyen átvihetők más alkalmazásokba, illetve ki is nyomtathatjuk őket. Erre képek esetén külön ikon van (másolás, nyomtatás), szövegeknél csak a nyomtatás kapott ikont, másolni pedig a megszokott módon a szöveg kijelölésével és a '**Ctrl**'+'**C**', illetve a célalkalmazásban a '**Ctrl**'+'**V**' billentyű kombinációval lehetséges. Ha az adott oldalhoz film, animáció tartozik, akkor a kép alsó sarkában megjelenő **PLAY** ikonra kattintva lehet azt elindítani.

Összefoglalva: könnyedén kezelhető, világosan felépített, ugyanakkor elég mezei enciklopédiával van dolgunk. A piacon meglehetősen sok már az általános tudnivalókat bemutató kiadvány, ezért a ***Guinness Encyclopedia*** is csupán egy a sok közül. Minden témáról találunk valamit, de meglehetősen keveset, elégé érintőlegesen, felszínesen, csupán bizonyos témákat említ kiemelten. A képek minősége meglehetősen csüggesztő (elég csak Michelangelo Dávid-szobrát megnézni), a rajzolt illusztrációk, animációk már nem annyira – mondjuk megütik az elvárható színvonalat, és néha érdekesek is. Alapvetően az egész design elég közepes színvonalú, közelébe sem ér egy DKK Multimedia, vagy egy Microsoft Home termék grafikai kidolgozottságának.

Mindezek után lássuk, mit tartogat a 2. lemez (a föld országai).

Mellékesen itt is elérhető a **language** opció (nyelvek), ahol a már ismertetett "Hello!", "Köszönöm" és társai hallgathatók meg eredeti nyelven. Az országok neve, statisztikai adatai mellett kapunk némi információt az adott ország történelméről, gazdaságáról, politikájáról – de ezt szintén csak úgy szőrmentén. E képernyőnél is működik mindaz, amit a nyomtatásról, másolásról az Enciklopédiánál írtunk. A színvonal is hasonló: használata egyszerű, információtartalma nulla. Esztétikai kidolgozottsága pedig jóindulattal sem jobb, mint közepes.

Hátra van még a második lemezen helyet foglaló NASA videó anyaga. Összesen 43 filmbejátszást láthatunk (92 MByte) a Földről, az űrkutatásról. A filmek mellett 49 kép is helyet kapott ebben a könyvtárban (Macintosh PIC, TIFF, BMP formátumokban). A TIFF képek meglepően nagy felbontásúak, és 24 bites, true color színmélységűek, összesen 180 MByte terjedelemben.

A második lemezen találjuk még a ***TextWare Lite 1.1.00*** verzióját, az ikont elindítva az Enciklopédia egész szöveganyaga betöltődik, esetleges további felhasználásra.

Így végezetül azt kell megállapítanunk az egész kiadványról: középszerű megoldása jó ötleteknek. Hasznos, hogy minden exportálható, ugyanakkor a két másik etalonként említett kiadó nem preferálja ezt lehetőséget annyira. Bizonyára megvan rá a jó okuk...

Mr. X.

Mit írjak bevezetőnek? Utálok bevezetőt írni. Soha nem jut semmi az eszembe. Azt már tavaly elļőttem, hogy nem írok bevezetőt a Compfair tiszteletére. (Mondjuk most már rutinos vagyok, mert legalább nem írtam évszámot.) Egyébként is most itt vagyok a Zárt Osztályon. Már amennyiben anyám reggel elment a kabátomban, amiben benne van a kulcsom, és így nem nagyon tudok kitörni innen, mert természetesen befelé nyílik az ajtó. (Bezzeg a frekventáltabb kocsmák ajtaja mind kifelé nyílik – vajon miért van ez?) Azt mondjuk nem igazán értem, hogy anyámnak mi szüksége volt a kabátkámra; 50-60 körül járó hölgyek vajon miért óhajtanak bomberben mutatkozni az utcán?! Sebaj, ha hazajön, elénekelem neki a '*Bom Bär, you're my best friend...*' kezdetű kis songot, amit a múltkor hallottam a TV-ben. A Lajosnak nem tudom mit fogok énekelni, mert tegnapra ígértem neki a cuccot. Remélem, már ismer engem, és a legvégső határidőt esetemben egy-két héttel-hónappal el csúsztatta vala. Ha tévedek, ez a kis intro majd a jövő hónapban (hm, ez így nem pontos: a jövő számban, ami most ugyebár a jelenlegi) magyarázat lehet, hogy miért nem volt a múltkor Posta. Egyébként sajnálattal közlöm, hogy megint csak három levél fért be a körutazásba – pedig lett volna még mire válaszolni! Vigasztaljon a tudat, hogy a küzdelmet a további oldalakért ezennel megkezdtem.



CoV rulez!

Szia Uboyka! **(Elnézést, az mondjuk nem én vagyok, de ha már a kezembe nyomták, azért válaszolok.)**
Bocs, hogy a szokásos lamerezés, meg össznye-visznya írás helyett egy szolid levelet írok, de mondandómhoz talán ez illik jobban. **(Rendben. Megbocsájtok. Erőltetheted a továbbiakban is.)**
A szeptemberi PCU-t olvasgatva rádöbbentem, hogy írnom kellene Nektek. Én nem vagyok programozó, csupán egy gépészmérnök, aki több éve olvassa az újságokat (már a Spectrumtól kezdve) **(Jaj! Azt hittem, az már elévült!)**, és számítástechnikai eredményeket is csak a 'hogyan indítsuk el a legújabb programot a legrégebbi gépen' típusú problémák megoldásában tud felmutatni.
Sajnos idősebb is vagyok nálatok, ezért külön elnézést. **(Sebaj, majd elmúlik. Én sem vagyok gépészmérnök, ezért én is elnézést kérek. A Lajos viszont valami olyasmi, szóval neki nincs bocsánat.)**
Szóval:
1. A PCU jó újság, de mint a legutóbbi levrovatban valaki írta:"nem lehet találni benne semmi kivetni valót" és ez már eleve nem tetszik. **(Nekem se. Vessük ki mondjuk a Kuncit! Vagy az Iwot! Vagy mondjuk mindenkit, de előtte felkötözünk a tizedikre, hogy több bajunk ne is legyen velük. (Innen az alagsorból nem esnének valami nagyot.) Utána megugrunk a lével és risztelünk.)** A CoV időszakában az újság éppen attól volt nagyszerű, hogy mindig volt benne valami meglepő, felháborító, elképesztően szellemes, stb., stb... **(Hála áldásos tevékenységemnek...)** Persze főleg a CoVboy-posta. **(Na tessék.)**
A mostani újságban a szolid MS leírások és a korrekt játékismertetők teljesen színtelenné váltak, a CoVboy által megteremtett beszólások is inkább kötelességszerűek, mint valóban szellemesek. **(Mivel a beszólások szerzői általában dedikálják is a művet, a felelősség az övék.)**
Apropó, CoVboy:
A régi CoV szelleméhez egyáltalán nem illően történt ez a PCU-váltás. A CoV előfizetési hirdetésekkel azonos időben jelent meg, hogy ezek után PCU-t kell keresni az újságárusoknál, de semmi több! Aztán megjelent a PCU és mit látok: Nincsen benne CoVboy!!! Sem a postában, sem a többi cikkben. Meghalt, kirúgták, lelépett, elvitte az adóhatóság. **(Igen, kábé ez történt, bár a sorrendben nem vagyok biztos. Egyébként hidd el nekem, hogy a PCU 1. számában volt CoVboy – az egy más kérdés, hogy nem ezen a néven. Posta viszont nem volt. Ezt is egész biztos forrásból tudom, mert én nem csináltam meg.)** Nem tudom. Mindenesetre a CoVboy-jelenség olyan horderejű volt ennél a lapnál, hogy ilyen egyszerűen megszabadulni tőle – az októl függetlenül – egyszerűen illetlenség. Egy ideig azon gondolkoztam, hogy gyűjtést szervezek CoVboy méltó búcsúztatására **(Óh, te drága! ...Klementina, csak tudnám, hogy merre jááááársz... hopp! most látom az irányítószámból, hogy földim vagy (Pestlőrinc rulez! vagy a 1182 már Imre?); bármikor átnyújthatod az összeget a Treffben, a Nefiben vagy a Mártiban! Ebben a Bermuda-háromszögben szoktam eltűnni...)**, amit esetleg össze lehetne kötni a millecentenáriumi ünnepségekkel, de aztán ez is elmaradt, mint az ünnepségek. **(A francba!)** Gondolom az újság nevének megváltoztatása is CoVboy eltűnésével magyarázható.
Persze azt mondjátok: ez egy másik újság! Nem tudom, az előfizetési csekken még az szerepelt, hogy Computer Világ.
3. Ami a tartalmat illeti: a CoV időszakában, főleg a Commodore-os számokban az újság szerkezete, szelleme valódi műhelymunkára utalt. A posta is csak látszólag a CoVboyos beszólások és anyázások miatt volt népszerű. **(Tiltakozom! Soha nem anyáztam, mert arra én is ütni szoktam – a különféle CoVboy-emulátorok működéséért pedig nem vállalok felelősséget.)**
A *valódi ok*: ha előveszitek a régi számokat, azt látjátok, hogy a *posta szabad formában tartalmazta a user-, a hardware, a decibel- és egyéb rovatokat*!!! A jópofaság mellett valódi információkat közölt, szólásszabadságra, emberi tartásra nevelt, egyszóval tükrözött egyfajta életszemléletet, tudást, ideológiát. **(Az ördögbe! Hogy mit ki nem hoz az emberből egy karton Kaiser!)**
4. Kedves Uboyka! Hát igen elérkeztünk a Te rovatodhoz! ... **(Ja, akkor ez már nem nekem szól. Akkor itt most vágunk.)**
5. Visszatérve az újságra: persze továbbra is előfizetem, egyrészt, mert bízom a vásárhelyis tradíciókban, másrészt mert örömmel tapasztaltam, hogy Kunci és az Orion Design átigazolt hozzátok. Őket sem ismerem, csak a munkáikat, de az és a Cool Magazin néhány száma + a CD-k nagyon tetszettek.
Ha nem is közlöd le a levelem – nem illik bele a sorba –, kérlek legalább olvasstad el a többiekkel is, esetleg megírhatnád, hogy mit gondolsz a fentiekről. Köszönöm a türelmet!
DUNAJCSIK PÉTER, Budapest
**Mindenekelőtt megjegyezném, hogy egyelőre még nem kívánok feleségül menni senkihez. Miután ezt tisztáztuk, néhány adalék a CoV-PCU váltáshoz. A CoV első huszonegynéhány számában együtt hajókáztunk Lajossal. Aztán én arrébbhajókáztam, már csak azért is, mert az nálam nem egy friss keletű jelenség, hogy nem szeretek dolgozni. Ott pedig kellett. Sokat. Sokkal többet, mint amennyit az a lé ért, mint ami kijött belőle. Lajosunk ezután leigazolt egy pár matrózt, és ő hajókázott tovább a Com-Pleta kft-vel. A matrózok közé beférkőzött egy tengeri krák is, aki egyébként Getto néven is közrettegett volt egykoron. Hajókáztak, hajókáztak, aztán valamikor a CoV 48-49. száma környékén (1994. októberében) Lajosunk felhívott telefonon, hogy beszélni akar velem. Jó, mondtam, vegyél egy karton sört, aztán add elő a történetet. Előadta. Ez abban állott, hogy kicsit gatyába kéne rázni a matrózokat, meg az újságkát. Feltettem a szokásos találós kérdésemet ('Mit fizetsz?'), és mondjuk a válasza határeset volt, de azért elfogadtam. Aztán az iránt tudakozódott, hogy nincs-e valami ötletem némi plusz bevétel kapcsán. Hogyne volna! Először is vigyük vissza az üres üvegeket és legyen az újság színes (ez – félig – viszonylag gyorsan megoldódott); másodszor ki kell rúgni a 8-bites gépeket, mert nincs rájuk anyag (igen, én voltam a tippadó, lehet anyázni a Commodore-osoknak); harmadszor át kell kereszteIni az újságot bármire, csak legyen benne a címében a PC (ezt a Lajos egy másfél évre megvétózta, mondván, hogy a CoV már bevonult a köztudatba); utána előállt az igen ijesztő PCoV hibriddel; de aztán csak keresztapa lettem az év elejére!); negyedszer CD-t kell kiadni 1.000 Ft alatti áron (két év múlva ezt is meghallotta); ötödször, de mindenekelőtt, ennél SOKKAL több sört kell venni! (na, ez még a mai napig várat magára...) Aztán idén Lajosunk csak rászánta magát erre a 'váltásra' – az egy más kérdés, hogy szerintem nem volt igazán jó ötlet, hogy, khm, egy már meglevő mintát választott ki másolásra, márcsak azért sem, mert az utánzatok rendszerint gyengébbek, mint az eredetiek. A PCU #1 után Getto&én megint elhajókáztunk, Lajos pedig újabb, az eddigieknél lényegesen fiatalabb matrózokat gyűjtögetett maga köré. Ők most tulajdonképpen itt edzőtáboroznak. Gondolom, a levelekből év közben kiderült, hogy nem igazán más újságot kéne másolni, szóval a mindenféle kérdőívek, továbbá a leveleitek alapján a PCU ismét azon van, hogy megtalálja igazi, és – remélhetőleg – saját arculatát. Majdcsak lesz valahogy. Ötleteim mondjuk még nekem is lennének, de:
a./ nem látom azt a bizonyos SOKKAL több sört;
b./ szigorúan külső mt. és szemlélő vagyok, aki átmenetileg megcsinálja a levelezést, amíg egy más konyhakerti növény (mondjuk egy Sáygayépa) kedvet nem kap hozzá.
Szóval az építő jellegű kritikákat a továbbiakban is szívesen várjuk (izé: -ják!), a találóakat és a mélyütéseket természetesen itt is el fogom helyezni, ugyanis a helyi ifjoncok úgy tűnik, el szokták olvasni kusza soraimat. Ahelyett, hogy a sajátjukat olvasnák el még egyszer...**

CD Ultra-reklám

ÉRDEMEI ELISMERÉSE MELLETT; CD-Ultra kritika: **(Bocs, tudok én hullámos aláhúzást is, de az fárasztó.)**
1. Több BUG-ot találtam, mint hittem. (=elba****t) **(Pardon. Elba az egy sziget, ahol Szásának semmi keresnivalója, a Bug viszont egy lengyel folyó és egy angol (VW) bogár.)** Majd a többiek megírják, nem lövöm le a poénokat.
2. A DEMÓK egyhangúak. **(Akkor talán tegyél két hangkártyát a gépedbe!)** C=64-en sokkal változatosabb demók vannak! Nemcsak TORUS forgatók, hanem új ötletek parádéja! **(Wow! Fantasztikus, hol tart már a tudomány...)**
3. Fel kell tenni a Miha Pete* C64sV1.1b emulátorát, ami a raster trükköket is tudja. A C=64 demók kevés helyet foglalnak el és szórakoztatóbbak. Több bennük a „GARFIELD"-es. Ingyen Letölthetők az internetről. **(Gondolom ez az Ultra-brigád is azért töltötte le őket.)** Hogy mit produkálnak, megnézhető a 64'er idei számaiból! **(Az ördögbe! De kár, hogy januárban lejárt az előfizetésem!)** Mi a francé nincs hát a CD-den? A legközelebbire felrakni!!! A C64V2.0 pedig már gyorstölt! (de nem shareware) **(Az nézőpont kérdése. Szerintem minden shareware, amíg eszedbe nem jut fizetni érte. Nekem még nem jutott eszembe.)** A lemezes demókat is felteheted, nem csak a file-ost! De C=64MUSIC-al is lehet nyomulni!!! **(Még nem! Egy egész musical kéne?!)** &FLI graphics-al is! Az ASM partyn volt C=64 kompó, mé nincs a lemezeden? **(Valami kompópótló vagy kompótló – elnézést, egy kicsit megártott nekem a Szerencseke-**

rék c. 'szellemi' vetélkedő 'Szóban szó'-ja – volt helyette. Azonkívül meg volt már partyn winchesterhajító verseny is. Most akkor dobáljunk vinyókat is a CD mellé?!) Ezek a demok a szomszédba is meg vannak. **(Szintén rendelt CDU-t? Helyes. Szóljál a többieknek is, lehetőleg az egész lépcsőháznak.)**

4. Keressetek „egzotikusabb" demókat is: pl a kínai kóderek vajon nem demóznak? **(Hát Kínában csak kínjukban, kinn lyukban. Az anyjuk Kín(j)át! Persze hogy demóznak! Itt van például a Csin Gacs Guk legújabb demója, ami hevenyészett fordításomban 'Nem kell a rizsa!' címet viseli, ámbár sokkal jobban fest eredetiben, amiről most megfelelő charset hiányában sajnos lemaradsz. Forognak benne a torusok, a hocusok, a pocusok meg nemkülönben, a legjobb viszont a nyolcágú pocusuk, amit ők csináltak először, és octopocusnak el. Amikor fade-el a végén, az meg az Octogone (bár a fejlesztés korábbi szakaszában még November 7. volt a neve). A crewmemberekkel bármelyik – magyar – piacon találkozhatsz, ahol 3D VR dorkókat árulnak interaktív real-time, miszerint stunning kérdéseidre azt felelik:'Hátszáz!' Hm. Most látom csak, milyen szép választ adtam. Bár mondjuk egy 'cyber'-t azért még be kellett volna szúrni valahova...)** Ugyanez a zenékre: felüdülés volt a techno-klónok után a RAKKORUC & TABLESAC.MOD. Indiai zenét! Indián folkzenét! Mexikói zenét! Fedezd fel a népszerű előadókat! BON JOVI...MADONNA... stb. **(Meg a DEPECHE.MOD, ugyebár...)** Fedezd fel a MIDI hangformátumot! A legtömörebb! Felnyomsz 5-6 Mbyte-ot midiből, azzal el lehet lenni egy darabig!

5. Amit ti PC-Ultra újság néven produkáltok, 1 hónapig, azt én 1 óra alatt kiolvasom. **(Meglehet. Amit viszont te levél címén produkálsz két óra alatt, azzal én meg egy perc alatt végzek.)** A CD-Ultrával legalább 1 hétig elvoltam.

6. Klasszikusokkal is nyomulhattok. Pl.: KÁN-KÁN! **(?!)**

7. Megdícsérlek a maximális tömörítésért. Legalább ezé nem pofáztam hiába.

8. Külön köszönet a PGP-ért.

9. Más: ha má a SCENE-vel nyomultok, akkó az újságban tegyétek közzé a legközelebbiekét+legy hova kell küldeni a benevezni kívánt alkotásokat. **(Közhírré tétetik, hogy a legközelebbi scene a magyar, ha egyébként a partyk időpontjára vonatkozott a kérdésed, akkor az illetékesnek továbbítva.)**

(folytatás)

(ha itt kezdenéd lapozz)

(az ördögbe!)

(hát nem richtig itt kezdtem!)

– Bonus:

Játék: a PCU#7 5. kérdésére: 3 játék, ami WIN95 alatt FUT. OKÉ. Íme a válaszom: FREECELL, HEARTS, MINESWEEPER. HA-HA-HAAAAA. **(Nagyon frappáns. Gratulálok. Említhetted volna még a Wordöt, az Excelt, stb.)** DE YO: VICC VOLT... KÜLÖNDÍJ NYEREMÉNYEMET FELAJÁNLOM =/%§„=/„§-NAK.

(Sorry, de nem tudtam kibogarászni. Mondd már meg neki, légy szíves, hogy ugorjon be a pofonért. Ha nem lennék itt, akkor bent van a hűtőben.)

– Juhé! Most olvasom a CoV régebbi számában (a CDU-n) egy régi Miha Peternel C64S V.0.99 (?!) ismertetőt. Azt írogatja az írója (aláírás nincs), hogy már mennyi DEMÓ fut rajta. Pedig az egy rasterröhej verzió (8 rasterenként frissít), szemben a mostanival, ami órajelciklusra pontos. Naszóval: előkeresed azt az emberkét, és a demóit, és rányomod szépen a CD-dre. A demókat. Ha nincsenek demói, akkor az emberkét.

!AZTÁN EZT KAPJAM A PÉNZEMÉRT!

– És láttad-e az „InTERNET KALAUZ" újságot, ami: színes, 55 oldal, 97 (!) Ft, és egy csomó hirdető tülekszik vele? **(Nyilván azért csak 97 Ft.)** Na látod, ERRŐL IS LEMARADTATOK, mert az az átok *** nem képes managelni! Megrekedt egy szinten, &Kampec. ***-t ki kell rúgni! **(Rendben. Holnap ezzel kezdem a napot. Bár lehet, hogy ő is hagy neked valamit a hűtőben. Vedd át egyszerre, úgy szimmetrikus is, nemkülönben sztereó.)**

— jellegzetes módon név és cím nélkül —

Khm. Érdemeid elismerése mellett:

Leveled-kritika:

1. **Több BUG-ot találtam, mint hittem. (Elbát, Szását, és a többieket.) Majd megírják neked mások, nem lövöm le a poénokat.**
2. **A helyesírási hibáid egyhangúak. (Viszont a Shift-kezelésed egészen egyéni!)**
3. **A továbbiakra inkább nem válaszolok, mert úgy látom, hogy a CD-Ultrát kizárólag abból a szempontból vizsgáltad, hogy mi futtatható róla 64-emulátor alatt. Ez körülbelül ugyanaz az effektus, mint amikor Kunci mesternek egy Photoshop alatt működő Paintbrush-emulátort ajánlottam figyelmébe.**

– Bonus:

Persze azért válasz nélkül nem hagyhatom a dolgot. Mondókámat viszont a rám jellemző szokásos tömörséggel két karakterbe sűrítem össze (a szóközök bonusok):

? !

Idézés

Budapesti Krematórium

1108 Budapest, Kozma u. 8-10.

Szám: 041/1996.

Tisztelt ügyfelünk!

Területileg illetékes megfigyelőnk szerint Ön semmivel nem szolgálja az emberiség javát, meglétével zaklatja társadalmunk tisztességes tagjait. Tevékenységi körében állandó alkoholista életmódot folytat. Ennek alapján úgy ítéljük meg, hogy Ön nem való a világra és a továbbiakban sem várható el, hogy Önből rendes ember legyen.

Ezért a 196/1990 sz. BM-rendelet alapján Ön köteles a levél kézhezvétele utáni harmadik napon megjelenni a Budapesti Krematóriumban az Ön lehetetlen alakjának elhamvasztása végett.

Felhívjuk figyelmét, hogy köteles az alábbiakat magával hozni:

– 1m3 tűzifa;

– 3 l gázolaj;

– 1.000 Ft készpénz az eljárás költségeire.

Az alkohol fogyasztását szüntesse be, hogy égetéskor a kemence fel ne robbanjon. Fejvizét az illetékes háziorvossal csapoltassa le, nehogy szétpukkadásával a tüzet eloltsa.

Figyelmeztetés!

Mivel raktárunkba kevés urna van, igyekezzék a legjobb hatásfokkal elhamvadni, hogy minél kevesebb hamu maradjon Önökből. Gyászjelentését előre nyomtassa ki, és Halotti Anyakönyvi Kivonatát is hozza magával.

Borravalóról gondoskodjon! A rendelet értelmében siránkozásnak és nyöszörgésnek helye nincs! A fogak csikorgatása pedig mellőzendő!

Záradék:

Amennyiben a túlvilágon munkát akar végezni **(Miért pont ott akarnék? Arra a kis időre...)**, akkor ezirányú kérelmét 500 Ft-os illetékbélyeg felragasztása mellett a Pokolművek Fűtési Főosztálya, hamveder u. 915. címre, de rajtunk keresztül benyújtva terjesztheti elő.

Budapest, 1996. 07. 12.

Dr. Füzesi Égető Gábor főigazgató, sk.

Dr. Hamvasztó Béla, sk.

Kedves Gábor, drága Béla, egyetlen füst(öl)ös barátaim!

Köszönöm megtisztelő soraikat, amelyből utólagos engedelmükkel kiiktattam a nemi életre és az anyagcserére, illetve a hozzájuk kapcsolódó audioeffektekre vonatkozó megállapításaikat (mindennek van ugyanis 6ára, ami nemcsak a közértre, hanem a nyomtatott orgánumokra is vonatkozik). Álláspontjukkal teljes mértékben egyetértek, miszerint semmivel nem szolgálom az emberiség javát – ennek az oka talán az lehet, hogy az emberiség sem szolgálja az enyémet. Ugyanez vonatkozik a társadalom és az egom viszonyára is.

Sajnálattal közlöm, hogy rajtam kívül álló okok miatt (egyrészt nem rendelkezem az aktus végrehajtásához szükséges 'Gyújtsdfel-magad'-felszereléssel, továbbá – mint voltam szíves említeni – momentán éppen be vagyok ide zárva) momentán nem vehetem igénybe jeles intézetük szolgáltatásait. A Halotti Anyakönyvi Kivonatom fénymásolatát mindenesetre elküldöm, mert abból épp van egy raktáron, még abból az időből, midőn az APE(c)H-hel próbáltam megértetni, hogy mély fájdalmamra elhaláloztam és kértem adózási kötelezettségem átmeneti időre – a feltámadásig – történő szüneteltetését. (Ha érdekel valakit az eredménye, közlöm, hogy nem jártam sikerrel, mert egy osztályvezető a pillanatnyi tartózkodási helyem szerint illetékes MENNYPEH illetve POKPEH fiókjához utasított, továbbá jelezte, hogy 8 napon belül legyek szíves befizetni az MNB 666-666666-666 számára a revízió által feltárt hátralékomat.)

Fentiekre való tekintettel kérem eljárásuk 2-3 hónapra való felfüggesztését, legalábbis a tél beálltáig. Az év végére ígért energia áremelés ugyanis gondolom szükségessé teszi majd, hogy ha otthon nem is, az Önök nagybecsű intézményében legalább egyszer jól befűthessek magamnak. Gyászjelentésemként egy korábbi nagyszabású esszémet kéretik felolvasni, amelyet egy tihanyi Doom-compo vigaszdíjasainak írtam, és így kezdődik: ***'Latiatuk feleim szümtükhel isa pur és chomu vogymuk...'*** **Az nagyon jó lesz. Milyen kár, hogy én már nem hallhatom...**

Forgókínpad

Szia!

Ha egy rovat végre beindul, akkor miért kell megszüntetni? Engem nagyon szíven vágott, hogy nincs Win'95 tippek. Ez volt az egyetlen újság, ahol valami használható infot lehetett olvasni a Win'95-ről. Miért változott meg egyébként az újság neve PC Ultrára, hiszen az 576 KB sem változtatta meg a nevét a PC-k térhódítása után 16 MB-ra!

HUNICS ATTILA, Csopike & Co., Budapest

Engem a Win95 vágott szíven. A Win'95 tippek nem szűnt meg, csak pihen. WT Pooh most igen elfoglalt, és várja az ötleteket, hogy miről írjon WIN'95 témában. A névváltozásról már volt szó.

Szevasz CoVboy!

PC Ultra napi 8 órában! Hurrá! Hány lába van 1 db tehénnek? Ha megfejted, sörjutalomban részesülsz. Ha ez a kérdés nehéz lenne, még megpróbálhatod megválaszolni a pótkérdést. Egy személygépkocsinak balra való kanyarodáskor melyik kereke forog a legkisebb fordulatszámmal? Szintén sörhözjutási lehetőség!

TEREMI JÓZSEF, Budapest

1. kérdés: Nulla és négy között valahol. 2. kérdés: A kormánykereke. Nyereményemet végleges kiszáradásom előtt az ismert címre eljuttatni (e-mail itt nem megfelelő).

Lovat CoVboy!

37 db. CoV újságot tüzelésre használva sokkal több hőenergiát nyerhetünk, mint 1 db. 1.000 Ft-ost felgyújtva, amit esetleg ellenértékként kapunk. Tehát belátható, hogy teljesen feleslegesen áruljátok a régi CoV-okat, ahelyett hogy szépen megtartanátok magatoknak. Megoldás: a következő CD Ultrán legyen fent az összes CoV + Évkönyvei anyaga, ezzel ellentétes üzleti érdek nincs.

ÁMEN, Budapest

Megbeszéltük. Ezen ugyan már rajta volt, de majd megbeszélem a készítőkkel, hogy tegyék rá a következőre is. A fele már kész is van. Előjegyzés 1.000 Ft.

Tisztelt Szerkesztőség!

Az újságban a szöveges információ a lényeg, a cikkek címe lehetne kisebb. Ugyanezen szempontból a fekete-fehér oldalon lévő cikkekhez elég lenne 2-3 fekete-fehér kép, mert úgysem lehet rajtuk sokat látni, és ennyi is bőven elég ahhoz, hogy elképzeljük az adott programot.

FILÓ ROLAND, Őrbottyán

Sajnálom. Mostanában nem én kontárkodok itt tördelés címén. Egyébként ha nem lehet látni a képen semmit, akkor tényleg mindegy, hogy egy van belőle vagy négy.

WARNING! WARNING! WARNING!

Hadd legyek az első, aki sörben, pénzben... gazdag új Évet és Kellemes Karácsonyi Ünnepeket kíván Neked, a Lajosnak, meg az egész PCU (CoV?) bagázsnak. Csókoltatom CoVboynét. Asszem fordítva van, előbb KKÜ-t, utána BUÉK-ot akartam mondani. Ja, hogy mindegy, csak fejezzem be. Jó!

SOMOGYI SÁNDOR, Győr

DANGER! DANGER! DANGER! Kösz. Karácsony? Már december van. Ah. Akkor tényleg nem volt az októberi PCU-ban levelezés. (Egyébként PCU volt?) Na mindegy. Következő jelentkezésemig (ami ebben az évezredben még párszor esedékes) pusszantok mindenkit.

ELsőSeGÉly

ASSAULT RIGS
A pályák kódjai (sorszám, pályanév, kód sorrendben):
2. NEXTGEN: 212132
3. THIS WAY: 322443
4. JOY JOY: 323343
5. NODDY: 233313
6. WASTELANDS: 324412
7. VERTIGO: 122243
8. GEM TOWER: 321233
9. BRIDGE: 323131
10. OBLITERATE: 334212
11. ARENA: 331342
12. P B M: 423334
13. RAMPS: 324132
14. OASIS: 331221
15. HALLS: 413333
16. COASTER: 424442
17. MINE: 333432
18. LOOK UP: 242123
19. DEADLINE: 112134
20. FORT: 121332
21. STAIRWAY: 323233
22. PARK A LOT: 223423
23. ZAMCAM: 411113
24. SHOOT ME: 322333
25. WILD: 343342
26. OIL RIG: 244141
27. RIGHT WAY: 142332
28. WASTE TWO: 242222
29. DODGE: 324144
30. AIR: 241413
31. JUMP: 421343
32. ROOM 101: 321421
33. FIREPOWER: 113112
34. WAVE: 142442
35. PUSH OFF: 431313
36. PERIMETER: 133112
37. SPIRAL: 133132
38. THE CASTLE: 232321
39. FORTRESS: 213113
40. LIFTS AHOY: 313421
41. PUSH ME: 413432

BRAIN DEAD 13
A *DOS* verzióban a főmenüben nyomjuk le a '**Ctrl**' billentyűt, és gépeljük be a **READYSOFT** szót. Ekkor lehetőségünk lesz a cheatmenü használatára.
A *Windows 95*-ös változatban a főmenüben az '**F5**'-öt kell megnyomni ehhez.

CHASM DEMO
Játék közben nyomjuk meg az '**Esc**'-et, így a következő kódokat használhatjuk:
CHOJIN: Sérthetetlenség
WEAPON: Összes fegyver, töltennyel
AMMO: Maximális muníció
INVISIBLE: Láthatatlanság
KILL: Összes szörny megölése
FREEZE: Szörnyek megfagyasztása

CRUSADER: NO REGRET
A játék közben használható cheatek:
LOOSECANNON16: Kódok használatának engedélyezése
'**Ctrl**'+'**F10**': Sérthetetlenség
'**F10**': Összes fegyver és tárgy, maximális energia
'**H**': Tárgyak mozgatása a '**Shift**' lenyomásakor
'**Ctrl**'+'**V**': Különböző adatok kiiratása (memória, verziószám, stb.)

A programot a következő paraméterekkel is indíthatjuk:
- warp X: Ugrás az X. pályára
- skill X: Nehézségi fokozat beállítása

Ha egy fegyverből kifogyott a töltény, dobjuk fel, majd vegyük fel, és ismét tele lesz.

DEATHKEEP
Ezeket a kódokat a játék közben bármikor begépelhetjük:
LENEE: Sérthetetlenség
LEHAT: Korlátlan számú varázslat
LEBUY: Repülés be/ki
LEOLD: Tapasztalati pontok
LEGEO: Teljes térkép
LEPIK: Egy kulcs
LESKP: Ugrás a következő szintre

A főmenüben a sárkányfej egyik szemén nyomjuk meg a bal oldali egérgombot a '**Shift**'-tel együtt, így bármelyik szintre tudunk ugrani.

ERADICATOR DEMO
\FUSHIPI: Sérthetetlenség be/ki
\GUNS: Összes fegyver, tölténnyel
\BLOODLUST: Fegyverek tuningolása
\XMAS: Összes tárgy
\TUNNEL: Át lehet menni a falakon

FIRE FIGHT
Játék közben nyomjuk meg a '**C**', '**W**' és '**+**' billentyűket (az utóbbit a numerikus billentyűzeten), majd az '**F12**'-t, és a cheat menübe jutunk. Itt kapcsolhatjuk be a sérthetetlenséget és az többi csalást.

FULL THROTTLE
Ha a motorosok elleni harc nem megy túl jól, a verekedés kezdete előtt nyomjuk meg egyszerre a bal oldali '**Shift**'-et és a '**V**' billentyűt. Ezt többször is meg lehet ismételni.

GENDER WARS
Kezdjünk egy új játékot, majd menjünk az *Options* menübe. Válasszuk a játékállás elmentését (**SAVE GAME**), és az egyik helyre írjuk be: BUY A PLAYSTATION. Ezután nyomjuk meg a **QUIT TO TITLE** gombot, kezdjünk megint új játékot, válasszuk ki a nőt vagy a férfit, és sérthetetlenek leszünk, továbbá meglesz az összes fegyver is. Ha hasonló módszerrel a WORLD OF FISH szavakat írjuk be, akkor válogathatunk a pályák között.

HUMANS 3: EVOLUTION – LOST IN TIME
A pályakódok:
1-10:
EXPEDITION, FLOORS ON FIRE, CAMERA TOASTY, JUMPING BEANS, SPANNER EATER, CHALK N CHEESE, EYEBROW JUMPER, MAD HEAD FRED, SPACE CHOMPERS, A BIG BEATING
11-20:
GOING TO MARS, HUGE TURNIPS, PINK PEA SOUP, LUMPS OF MUD, PILES OF SPUDS, GLENZ VECTORS, HUNKY DORY, RASTER TUNNEL, LICKERTY SPLIT, PORK CHOP CITY
21-30:
CANNIBAL BOB, BABOON CASES, SHOTGUN DODGER, DRAGON BALLS, I N T E R F E R E N C E, BEEEEEEEEEEEF, MUSHROOM SOUP, THE SLAM DUNK, IN TURKEY TOWN, KING KEV HMMMM
31-40:
MAN DINGA SHOP, SPIT N POLISH, PIE DOMINATION, DANCING DINGO, RED EGG TIMER, DONUT DIMPLE, BEASTRO FLAPS, KOMBO LICKERS, BOMB BANGERS, DONKEY WARRIOR
41-50:
BUNS ARE GOOD, SNAKES IN TOWN, KING PIN BEAST, CRUSTY BOFFIN, BLUE TREE TOPS, PURPLE BULLET, BACON SQUASHER, HELL AND BACK, TROUSER TRICKS, MASTER JODEZ
51-60:
CONCRETE BREAD, SLIMEY TEACUP, TASTY BRICKS, TICKLE FLICKER, TABLE OF SKIDS, DREGS OF A CAT, HOPPING CABLES, LIGHT NOODLES, HOWLING GARAGE, ZOOMING TACTIC
61-65:
CARPET KICKERS, PLASMA DRIVER, ZOK OF ROCK, BEANS ALIVE, TEACAKE BLISS

LIGHT CORRIDOR
Pályakódok:
0000, 5400, 0101, 3901, 2602, 9902, 4303, 9903, 6904, 3305, 9305, 3406, 0407, 6407, 2008, 7408, 4709, 3810, 0511, 6811, 3212, 0213, 8213, 5014, 1015, 8215, 5116, 0117, 7017, 5518, 2819, 9919, 7302, 2521, 0622, 3722, 1223, 4523, 4124, 1825, 1926, 9726, 5927, 0528, 7328, 3929, 3030, 0531, 8431, 9932

MONTY PYTHON AND THE QUEST FOR THE HOLY GRAIL
Miután új játékot kezdtünk, a megjelenő képernyőn gépeljük be: URANUS. Ezután bárhová ugorhatunk innen. Miután az egyik képernyőről elfutottunk, írjuk be: LOBSTERGIRL, és a rejtett játékba jutunk.

PRO PINBALL – THE WEB
Ha extra gyors sebességgel szeretnénk játszani, érjünk el akkora pontszámot, hogy minden addigi rekordnál nagyobb legyen, és a név helyére írjuk be: PRO. A legközelebbi játék már turbo-módban fog menni...

QUAKE
Néhány kód, kiegészítésül az eddig leközöltekhez:
GIVE HEALTH 999: 999-es egészség
IMPULSE 11: Gyémántok
IMPULSE 255: Quad damage
sv_gravity X: gravitáció állítása (00<X<850), 00 = nincs gravitáció, 850 = normál gravitáció
CROSSHAIR 0, CROSSHAIR 1: Célkereszt ki/be
NOTARGET: Láthatatlanság
MAP START, MAP END: Ugrás a pálya elejére, ill. végére

SHELLSHOCK
Küldetés közben nyomjuk meg az '**Esc**'-et, majd gépeld be: RATTY RAT RATTY. Ettől sérthetetlenek leszünk.

Z
Ha egy olyan pályán szeretnénk játszani, amelyre még nem jutottunk el, tegyük a következőket:
Töltsük be egy hex-editorba az *options.cfg* file-t, és az első két sort írjuk át erre a byte-sorozatra:
32 01 00 00 00 00 00 00
00 00 00 00 00 00 00 00
00 00 00 00 00 00 01 01
01 01 01 01 01 01 01 01

Dino

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:
Minden megkezdett 25 szó után 200,- Ft + ÁFA = 250,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni. ELŐFIZETŐKNEK AZ ILYEN HIRDETÉS INGYENES!!!
Kereskedelmi jellegű hirdetések:
Szavanként 40,- Ft + ÁFA = 50,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki pl. saját fejlesztésű sw-t, vagy hw-t (pl. cartridge-eket) kínál eladásra. Olyan kereskedelmi hirdetést nem közlünk le, amelyben csak postafiók lett megadva. Postai úton történő kereskedelmi tevékenységek hirdetésében a postafiók mellett cégeknél a telephelyet (üzlethelyiséget), magánszemélyek, egyéni vállalkozók esetében pedig a székhelyet (vagy állandó lakcímet) is fel kell tüntetni *(14/1993 IKM rendelet a belföldi reklám- és hirdetési tevékenységről).*
Egyéb szolgáltatások:
Expressz (a következő nyomdába kerülő lapba biztosan bekerül): 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft
BOLD szedés (vastagított betűkkel): 50 % felár;
ITALIC szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár; **Keret: 100 % felár**
A hirdetési díjat Belföldi Postautalványon kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben kérjük elküldeni.

Feladó: ______________

____

____

☐☐☐☐

Bélyeg helye, vagy zárt borítékban kérjük elküldeni

Előfizető vagyok ☐
Nem vagyok előfizető ☐
Előfizetői azonosítási számom:
\- - - - - - - - - -

COM-WARE Kft.
PC ULTRA
SZERKESZTŐSÉGE
BUDAPEST
Pf.: 363.
1519

MEGRENDELŐLAP

Megrendelem a következő kiadványokat ☐ utánvéttel ☐ csekkes előrefizetéssel

... pl. **Évkönyv'93/94** (Ára: utánvéttel 448,- Ft, csekkes előre befizetéssel csak 200,- Ft)

... pl. **PC-s játékok 3.** (Ára: utánvéttel 649,- Ft, csekkes előre befizetéssel csak 200,- Ft)

... pl. **PC ULTRA 1-6. együtt.** (Ára: utánvéttel 700,- Ft, csekkes előre befizetéssel csak 500,- Ft)

... pl. **Computer Világ 1995-ös évfolyam** (Ára: 2.926,- Ft helyett csak 1.200,- Ft)

... pl. **37 CoV-ból álló újságsorozat - 4 évfolyam** (Ára: 5.128,- Ft helyett csak 1.200,- Ft)

☐ *A megfelelő helyre egy 'X'-et kérünk tenni!*

Elő szeretnék fizetni a PC ULTRA c. lapra. Kérem, hogy részemre .... db. előfizetési csekket küldeni szíveskedjenek:

☐negyedévre (594 Ft) ☐ félévre (1.188 Ft) ☐ 1 évre (2.376 Ft)

Meg szeretném rendelni kedvezményesen a CD ULTRA c. CD-s kiadvány megjelölt számát/számait. Kérem, hogy részemre .... db. csekket küldeni szíveskedjenek:

☐CDU 96/1 (megjelent) ☐CDU 96/2 (megj.: 96.december) ☐CDU 1997-es évfolyama (4 szám)

Szavazataim *(I/N, oldal)* a PCU rovataira (beküldési határidő: 96. 11. 20.)

CoVboy Posta: I, ...	Made in Hungary: ____	3D rovat: ________	Hardvergődés: ______
Hosszú lélegzetű, teljes játékleírások: ______	Microsoft HOME: ____	Demológia: ______	Lamer rovat: ______
	Microsoft NEWS: ____	Decibel: ________	Party report: ______
Rövidebb játékismertetők, játéktesztek: ______	Elsősegély: ______	User rovat/programozói tippek: ______	*Javaslataim új rovarokra:*
	Adult rovat: ______		____________
Ismeretterjesztő CD-k bemutatói: ______	NEWS: ________	Internet rovat: ______	____________
	Virgin hírek: ______	Win'95 tippek: ______	____________

Szavazz a rovatokra!

Demokratikus szavazást tartunk, mely alapján azt szeretnénk eldönteni, hogy mely rovatok maradjanak, melyek szűnjenek meg, melyek térjenek vissza, és esetleg milyen új rovatok indítását látnátok szükségesnek. A rovat mellett elsőként I/N betűt várunk (igen/nem) aszerint, hogy támogatjátok-e az adott rovat fennmaradását, vagy sem, mellette pedig egy számot, egyfajta javaslatot, hogy mekkora legyen oldalban az adott rovat javasolt minimális terjedelme. Pl. valahogy így:
xxx rovat: I, 2
zzz rovat: N
Értelemszerűen, ha N-t írtok, vagyis a rovat ellen teszitek le voksotokat, úgy nem kell oldalszámot írni. Új javaslataitokat az utolsó 3 sorba kérjük beírni.

Eladó 486-os VESA alaplap 256 KB cache-sel, 486DLC processzorral, társprocesszorral, 8 MB RAM-mal. Trident monitorvezérlő, 1 MB RAM-mal, I/O kártya, FDD/HDD vezérlő **Sebestyén Károly**, Hajdúnánás, Mártírok út 11. 3/12., 4080. Tel.: (06-52) 382-495.

24 tűs mátrixnyomtatót vennék, jó állapotban, olcsón. Cím: **Mallach Zoltán**, Siófok, Gárdonyi G.u.6., 8600

Eredeti PC CD-k eladók. Time Commando, Z, Megarace 2, Crusader 2, Bermuda Syndrome, NFSSE, F1GP2, Syndicate Wars, F22 Lightning II. stb. **Sándor Attila**, Budapest, IX.Bakáts tér 2. I/6., Tel.: 2-178-812 vagy 2-151-507. Érdeklôdni: este 6 óra után.

Keresem a MK3, Settlers 2. és a Biiing! játékokat lemezre. Screamer stb. játékokat, valamint tonnányi flippert tudok adni lemezen! **Németh Zsolt**, Monostorapáti, Petőfi út 38, 8296, Tel.: (06-87) 435-213.

Egyéb

Eladó AMIGA 500 (1 MB) + Scart kábel + mouse + joy + lemeztartók + 400 lemez, a legjobb programok. 39.000,- Ft-ért. Tel.: **204-9826**.

Reális áron Commodore 64-est vennék lemezegységgel és két joy-jal.Cím: **Tabajdi János**, Kunszentmiklós, Pipa u.9., 6090

Keresem megvételre az alábbi könyveket: Commodore Plus/4, C16, C116 Basic és felhasználói kézikönyv, C64 START!, Sinclair Spectrum Játék és Program 1. **Vázsonyi Kálmán**, Tokod, Vájár út 14., 2531

C-64 játék és felhasználói programok cseréje lemezen. Listát és válaszborítékot kérek. **Bátor Lajos**, 1191 Budapest, Corvin Krt. 4. V/76. Tel: 282-35-35

AMIGA 500 KS1.3-2.04, 3M RAM, 240M HD, 200 lemez, Philips sztereo monitor eladó. **Matalik Krisztián**, Göngyöspata, Szücsi út 11, 3035. Tel.: (06-37) 364-387

Eladó egy AMIGA 500-as számítógép 0,5 MB-os bővítővel + színes monitor + egér + egérpad + 2 db. joystick + 150 db. lemez programokkal + szakkönyvek. Irányár: 41.999,- Ft. Érdeklődni: **Kulcsár György**, Pásztó, Deák F.u.6.II/5. Tel.: (06-32) 360-405.

KIMSOFT MULTIMÉDIA ÁRLISTA

KIM-SOFT Számítástechnikai és Ker.-i Kft.
1112 Budapest, Hegyalja út 70. fszt. 2.
Tel.: 319-8973, 319-8967 Fax: 319-9760

A közölt árak nem tartalmazzák a 25%-os áfát.

Microsoft Home sorozatból

Creative Writer/Fine Artist Bundle CD-ROM	7 500,-
Composers Collection for Win (3 CD)	**7 996,-**
Flight Simulator 5.1/CD ROM	9 400,-
Magic School Bus sorozat	
Earth for Win. 1.0 / Human Body 1.0	6 500,- / 6 500,-
Oceans for Win. 1.0 / Solar System 1.0	6 500,- / 6 500,-
Dogs for Windows 1.0 CD-ROM	**4 900,-**
3-D Movie Maker for Windows'95 (Új!)	6 500,-
Dangerous Creatures for Windows 1.0 CD ROM	**4 900,-**
Ancient Lands for Windows 1.0 CD ROM	4 900,-
Oceans for Windows 1.0 CD-ROM	**4 900,-**
Art Gallery for Windows CD ROM	8 200,-
Bookshelf for Win. 1995 /for Win95 1996	**8 200,- / 8 200,-**
Cinemania for Windows CD-ROM 1996	4 900,-
Encarta World Atlas for Win95 CD-ROM 1996	**8 200,-**
Encarta for Windows CD-ROM 1996	8 200,-
Music Central for Win95 CD-ROM	**6 500,-**

Nyelvtanító programok, szótárak

Asterix, az angoltanár 1. / 2. rész	5 400,- / 5 400,-
Angol kiejtésiskola (Angol beszédtanító CD)	**5 900,-**
Angol-magyar Országh „nagyszótár" CD-n	14 400,-
Angol-magyar műszaki és tudományos szótár CD-n	14 400,-
Angol-magyar, magyar-angol hangos szótár CD-n	**7 200,-**
ClipDIC English 1. /2. (CD angol „beszédértés"-hez)	5 900,-
ClipDIC Bussiness English (CD üzleti angol)	**7 400,-**
Német-magyar hangosszótár	10 800,-
Német-magyar nagyszótár CD-n	**Hívjon!**
Nyelvész (Angol+német nyelvtanító) I. / II.	5 200,-/5 490,-
Nyelvmester angol /német, kezdő /haladó	**5 200,-**
Nyelvmester (angol haladó nyelvvizsga teszt)	5 200,-
PC-Suli Angol kezdő + középhaladó együtt (Akció!)	**7 600,-**
PIC-DIC angol /német /francia -magyar képes szótár	6 200,-
American Heritage Talking Dictionary	**3 900,-**
Learn to Speak English /French /German /Spanish	21 400,-
Sesame Street: Lets Make Word (Új!)	**7 400,-**
Think & Talk German / Italian	21 400,-/19 900,-
Webster's New World Dictionary	**4 996,-**

Enciklopédiák, atlaszok, matematikai és egyéb ismeretterjesztő CD-k

Animals of San Diego Zoo (Akció!)	1 996,-
Astrologer /Astronomer	**3 400,- / 3 400,-**
Az állatok világa (Brehm) / Body Works 5.0	6 900,- / 3 200,-
Bob Dylan / Budapest CD-Atlasz	**2 900,- / 7 900,-**
Corel CD Home sorozat tagjai	Hívjon!
Cousteau Under the Sea	**7 900,-**
DK: Eyewitness sorozat tagjai	
Encyclopedia of Nature /Ency. of Science	**6 800,-/6 800,-**
Cartopedia World Atlas /History of the World	7 996,-/7 400,-
EbCiklopedia (magyar-angol kutya-enciklopédia)	**3 996,-**
Grolier 1996 Multimedia Encyclopedia – OEM	2 800,-
History of Music (4 CD)	**7 200,-**
History Through Art-1 /History Through Art-2	6 400,-/6 400,-
Képes Krónika /Le Louvre The Palace	**4 960,-/6 900,-**
Manóka-Land (Játékos képességfejlesztő gyerekeknek)	4 900,-
Matematikai oktatóprogramok gyerekeknek	**Hívjon!**
Monet - Verlaine - Debussy (Impresszionisták)	9 400,-
PC Globe's Map-N-Facts (Világatlasz) (Akció!)	**1 996,-**
PC-ROM Multimédia PC Enciklopédia	6 400,-
Politikai és Gazdasági Világatlasz (Akció!)	**4 990,-**
Révai nagy lexikon (Akció, amíg a készlet tart!)	Hívjon!
Super Tutor: Chemistry	**6 900,-**
Tolnai Világtörténelem (Bevezető ár)	Hívjon!
Új Akadémiai Kislexikon(Bevezető ár)	**Hívjon!**
World War II /ZOO Kittenberger	6 900,- / 3 400,-

Játékprogramok

101: Only the Best Games 3 / 4. / 5.(shareware)	1 996,- / 1 996,-
11th Hour /1830 Railroads & Robbers	**6 400,- / 5 900,-**
Actua Soccer (Focijáték!) /Afterlife	6 996,- / 7 900,-
Albion (Új!) / Alone in the Dark 3.	**7 900,- / 5 900,-**
Al Unser Racing for Win95 /Apache Longbow	4 800,- / 5 900,-
Archives Lucas Arts (6 CD-s válogatás)	**6 400,-**
Battle Isle 3 – Shadow of the Emperor (Akció!)	6 400,-
Bridge Companion /Caesar II	**3 200,- / 6 400,-**
Capitalism /Chessmaster 4000 + 3 SW Coll.	6 600,- / 2 400,-
Civilization II / Colonization	**7 900,- / 4 900,-**

Játékprogramok (folytatás)

Command & Conquer /C&C Mission CD	**6 996,- / 3 900,-**
Creature Shock / Cyberwar 4CD	6 400,- / 6 400,-
CyberRace CD / Daedalus Encounter	**3 996,- / 6 900,-**
Dark Forces / Descent	4 600,- / 4 400,-
Descent II /Destruction Derby	**6 900,- / 7 900,-**
Discworld / Dungeon Master II (Akció!)	5 500,- / 5 900,-
Duke Nukem 3D / Nuke It (300 új pálya)	**6 400,- / 4 496,-**
EF 2000 (Repülőgép) /Fade to Black	5 900,- / 5 900,-
F-1 Grang Prix 2 /Fatal Racing (Autóvers.)	**8 400,- / 6 900,-**
FIFA 96 Soccer / FX Fighter	7 600,- / 6 400,-
Full Throttle / Indiana Jones	**5 700,- / 2 800,-**
Jungle Strike & Desert Strike (Akció!)	4 996,-
Jagged Alliance / Kings Quest 7.	**3 400,- / 4 996,-**
Lord of The Rings / Lode Runner	1 800,- / 2 900,-
Mad Dog I & II (Akció!) / Magic Carpet	**3 400,- / 2 400,-**
Man Enough / Maximum Road Race	5 600,- / 4 800,-
Mechwarrior II /Mega Race (Akció!)	**6 900,- / 1 996,-**
Mega Pack 5 / Mega Pack 6 (10 - 10 CD)	7 200,- / 7 400,-
Monopoly /Mortal Kombat 3	7 400,- / 7 400,-
Myst (OEM) - Nascar Racing	**3 500,- / 4 900,-**
NHL Hockey 96 /NBA Live 96	7 400,- / 7 400,-
Need for Speed SE/ Panic in the Park	**5 800,- / 6 900,-**
Phantasmagoria / Primal Rage	7 400,- / 6 490,-
Pro Pinball - The Web /Psycho Pinball	**5 900,- / 7 240,-**
Quake (Akció!) /Renegade (Akció!)	6 996,- / 1 996,-
Rebel Assault 1 /2. (A Csillagok háborúja)	**2 800,- / 6 800,-**
Retribution / Return Fire	1 600,- / 7 400,-
Screamer (Autóvers.) /Sensible World Soccer	6 400,- / 5 900,-
Settlers II / Silent Hunter	**7 900,- /7 400,-**
SimCity 2000 Win OEM / SimCity Enhanc.	3 200,- /1 800,-
The 7th Guest / The Gene Machine	**2 900,- /6 400,-**
Theme Park / Tilt (3D pinball)	3 200,- /2 996,-
Top Gun / Under a Killing Moon	**7 900,- /2 200,-**
Virtual Karts (Go-Kart) /Warcraft 2	6 400,- /7 900,-
Wing Commander IV (6 CD) /Wolf	**7 900,- /3 200,-**
Werewolf vs. Comanche /Wrath of God	7 400,- /6 900,-
Z - The Bitmap Brother	**8 400,-**

Akciós árakkal és bővített CD választékkal várjuk Önöket a Compfair'96 kiállítás A pavilonjában, a 112/4-es standon!

ANGOL NYELVŰ SZOFTVER- ÉS TERMÉKLEÍRÁS

INGYENES BUDAPESTI HÁZHOZSZÁLLÍTÁS

Ahogy a Creative látja...

Graphics Blaster-ek

/csúcsteljesítményű videokártyák/

MELLIK & BAKÓ



GRAFI SHS

A Graphics Blaster MA201 és MA302 64 bites grafikus gyorsítókártyák. A nagy felbontás, ragyogó színek mellett mindkét kártya támogatja az összes népszerű video formátumot (MPEG, CD-I...). Ezeket teljes képernyős módban is képesek lejátszani. Driver-ek: Windows 3.1, Windows 95, Windows NT, AutoCAD, 3D Studio.

A GrafixSHS Kft. a Creative termékek hivatalos magyarországi disztribútora. A legrövidebb határidőn belül, a legkedve-zőbb feltételekkel szállítja a teljes Creative termékskálát. Viszonteladóknak Budapesten ingyenes házhoz-szállítás. Angol nyelvű szoftver- és termékle-írás a GrafixSHS-től.

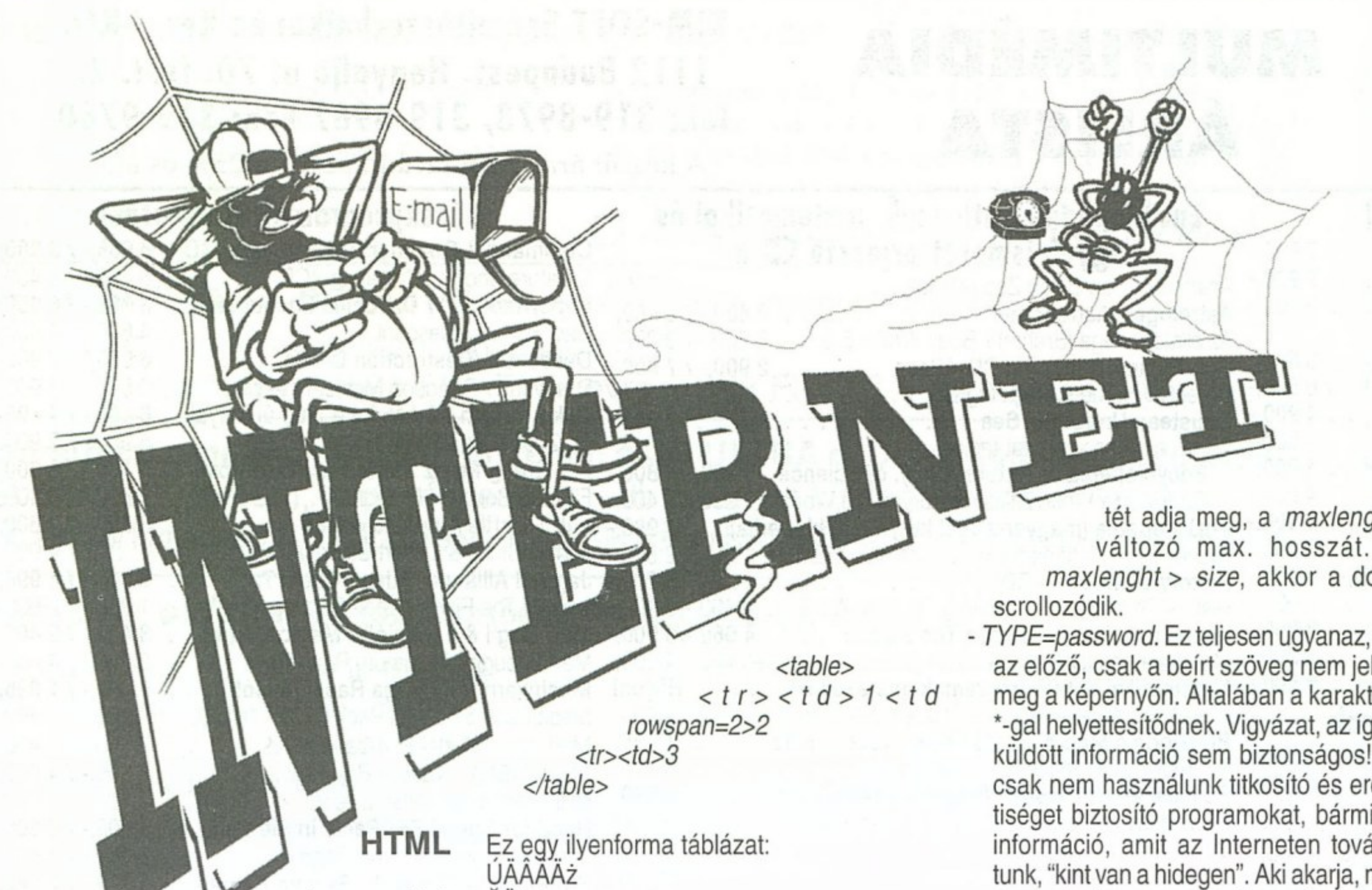
CREATIVE
CREATIVE LABS
magyarországon

GRAFI SHS
Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.

Budapest X., Jászberényi út 72. ◆ 1388 Budapest, Pf. 96/100 ◆ Telefon/Telefax: 262-5243
Kérje aktuális árlistánkat a FaxBankból! Fax: 180-8611 (1490#)

CSAK VISZONTELADÓKNAK ÁRUSÍTUNK

ANGOL NYELVŰ SZOFTVER- ÉS TERMÉKLEÍRÁS



HTML

Legutóbb megismertük az **SGML** és a **DTD** fogalmát (kicsit tömör volt, de a favágáshoz sem muszáj a fa részletes biológiái ismerete – a **HTML** írás pedig még favágásnak sem nevezhető, annyira triviális). Láttuk, hogyan épül fel egy **HTML** dokumentum.

Valahol ott hagytuk, abba, hogy *<font>*. Ez még mindig függőben marad, mert csak. Fontosabbak a szerkezeti jellemzők, mint ilyen bohóságok. A logikai szövegmegjelölő *tag*eket fontosnak s egyszerűnek ítéltük, és akkor már a fizikait is leadtuk. De a *<font>* az ráér. Tehát következzenek mondjuk a táblázatok. A forrásmunka az **RFC 1942**, szerény 70K. Ez lefordítva sem kevesebb, tehát a következő évre megvan a forrásmunka - NEM! Elég volt lefordítani az **RFC 1855**-öt, a **Netiquette Guidelines**-t magyarra (http://www.cs.elte.hu/~chx – ez erősen ajánlott olvasmány!). Erősen zanzásítani fogjuk ezt az anyagot, különösképp azért, mert a legtöbb browser nem támogatja a cucc felét sem...

A táblázatokat amúgy nagyon komáljuk, mivel hihetetlenül ügyes a jelölés. Rizsa üzemmód off, szokásosan tömören:

<!ELEMENT table - - (caption?, (col|colgroup*), thead?, tfoot?, tbody+)>*

Hopsz. Azért nem kéne a **DTD**-t leközölni, mert egy betűt sem ért belőle a jónép (nyugi, mi sem sokat). Pedig milyen rövid s érhetető lenne ez a cikk, ha egy sor komment nélkül lenyomnánk a **Cougar DTD**-t...

A táblázatokat *<table> tag*gel kezdjük (és ugye *</table> tag*gel végezzük). A táblázatok fejrészből, sorokból és – micsoda meglepetés! – oszlopokból állnak. Az egyszerűség kedvéért a fejrészt most hanyagoljuk, először tekintsük át a többit. A tábla egyes sorait *<tr> tag* jelzi, és nincs lezáró *tag*je, akárcsak az *<li>*-nek. (nem lenne szabad <> közé írt *tag*eket *tag*nek hívni, mert az <> nem része a *tag*nek, de így érthetőbb, még ha nem is szabályos). A tábla soraiban pedig cellák vannak, *<td> tag*gel kezdve. Példa:

<table>
<tr><td>1<td>2
<tr><td>3<td>4
</table>

Mint látható, nem kell olyan bohóságokra erőnket pazarolni, mint sorok meg oszlopok számolása. Ezt majd a browser lesz szíves... Haladjunk tovább, íme egy, az előzőnél bonyolultabb táblázat:

<table>
<tr><td>1<td rowspan=2>2
<tr><td>3
</table>

Ez egy ilyenforma táblázat:
ÚÄÂÄÄż
ĂÄ´ ł
ŔÄÁÄÄŮ

A *rowspan* paraméter azt mondja el, hogy hány sorra terjed ki az adott cella, a *colspan* pedig arról mesél, hány oszlop széles. Sajnos igazán dizájnos, össze-vissza csavart, nyitott táblázatot nem alkothatunk még, mert a hülye browserek képtelenek jól renderelni a táblákat. A legtöbb gond a *<td colspan=2 rowspan=2>* típusú méretes cellákból van, igaz, valós alkalmazásokban még nem nagyon találkoztunk ilyennel. Itt jegyeznénk meg amúgy érdekességképpen, hogy a ***Winword*** még mindig képtelen függőlegesen cellákat összenyitni (ezt a táblázatkezelést ismerő DOS-os (!) szövegszerkesztők nagy része is tudta vagy öt évvel ezelőtt). Hogy miért nem, az rejtély...

A **HTML**, mint látható, a legtöbb (ab)normális cellakiosztást támogatja. A fenti táblázatokhoz egy apróság kell: border attribútum a *<table> tag*be. Tehát *<table border>*-rel kell nyitni, különben csak elrendezi az adatokat a browser, de nem rajzol keretet. Hogy ez mire jó? Hát kérem arra, hogy egy cellában akármi lehet. Szöveg, kép, lista, kérdőív... Kérdőív? Kérdőív! A **HTML** eddig bemutatott csodás lehetőségein túl még interaktív is ez a kis csoda. Nagyjából azonban eddig a legegyszerűsített leírás, a kérdőíveknél már mindenről szólunk (utána pedig egyfajta referencia, kézikönyv következik).

A kérdőíveket *<form> tag* kezdi, és *</form>* zárja le. A *<form>*nak egyetlen attribútuma használatos, az *action*, aminek értéke egy **URL**. Ilyenformán: *<form action=/cgi-bin/form1.cgi>*. A probléma az, hogy a kérdőívek feldolgozására kell egy **CGI** script is, amit nem szándékozunk tárgyalni. Ez már programozás, és Unix shell/awk/Perl/Javascript/egyéb programozást nem tervezünk ezeken az oldalakon. Így tehát a szorgalmas programozókra marad a **CGI** megfejtése, de lehet, hogy egyszer még leközöljük a paraméterátadást, ha valaki nagyon érdeklődik. Azonban lesz egy-két trükk, amivel meg lehet úszni a programozást. Azonkívül az ember kíváncsi, és szereti tudni, hogy mi történik a színfalak mögött (legalábbis a hacker típusú ember ilyen).

Egy kérdőívben minden eddig bemutatott (és be nem mutatott) *tag* lehet, meg néhány egyéb is: *input, textarea, select.* Ezek közül az *input* a leglényegesebb, vesézzük ki egy kicsit! Egy *input tag* egy beviteli mező, és van típusa meg neve: *<input type=x name=y>*. Típusok:

- *TYPE=text.* Ide szöveget írhatunk. További paraméterei lehetnek: *size* és *maxlength.* A *size* a szövegdoboz méretét adja meg, a *maxlength* a változó max. hosszát. Ha *maxlenght > size*, akkor a doboz scrollozódik.
- *TYPE=password.* Ez teljesen ugyanaz, mint az előző, csak a beírt szöveg nem jelenik meg a képernyőn. Általában a karakterek *-gal helyettesítődnek. Vigyázat, az így átküldött információ sem biztonságos! Hacsak nem használunk titkosító és eredetiséget biztosító programokat, bármilyen információ, amit az Interneten továbbítunk, "kint van a hidegen". Aki akarja, megszerezheti, vagy megváltoztathatja.
- *TYPE=checkbox.* Egy kapcsolót jelenít meg; ha a *checked* paramétert is megadjuk, akkor eleve be van kapcsolva (kapcsoló alatt amolyan kipipálható kis négyzetet vagy kört kell érteni). Ha be van kapcsolva, akkor *név=on* formában küldi meg a kliens a szervernek. Megküldés: A *name=név* határozza meg a nevet, majd egyenlőségjel következik, és az *INPUT* mező tartalma. Tehát az előző kettőnél nyilván a bepötyögött szöveget kapja meg a server.
- *TYPE=radio.* Az előző csoportos változata. A *radio* típusú *INPUT* mezőkből mindig több van, azonos *name*-mel, de különböző *value=érték* paraméterekkel. Így amelyik gombot végül kiválasztja a felhasználó, annak az értékét fogjuk megkapni: *név=érték.* Érdemes kipróbálni, mindjárt érhető lesz:

<form>
<input type=radio name=proba value=1>
<input type=radio name=proba value=2>
<input type=radio name=proba value=3>
</form>

- *TYPE=submit.* Ezzel a gombbal küldhetjük el kis szeretetcsomagunkat a szervernek. Itt mondjuk el, hogy ha *action*nek *mailto:* típusú **URL**-t adunk meg a saját e-mail címünkkel, akkor megkaphatjuk a form tartalmát:

<FORM ACTION = "mailto: valaki@valahol.hu" METHOD = POST>

A *method* paramétert viszonylag ritkán használjuk, mert az alapértelmezése (*get*) az **URL**-be írja be a kérdőív tartalmát. A kérdőíveket tipikusan keresésre használják, így a kereséssel kiegészült **URL**-t fel lehet venni a bookmark listába, és később automatikusan ismételtetni lehet. Vagy egy offline nézegetővel le lehet tölteni, stb. A most alkalmazott POST metódus viszont nagyobb mennyiségű információnál használatos, mert ez a dokumentumkérés törzsébe rejti el az információt. Ez adott esetben egy nekünk címzett levél lesz. Tesztelésére jó, és ha egy minimális hajlandóságunk van programozni, akkor már fel is lehet használni. Visszatérve a *TYPE=submit*-re: ilyen gombból is több lehet, mindegyik más névvel és valamilyen értékkel. Ilyenkor ezt a *név=érték* párost is megkapjuk. Ez nem egészen ugyanaz, mint a *TYPE=radio*, mert ott több doboz, itt több nyomógomb van. Azokat pipálni, ezeket megnyomni kell. Hű! Ezt is ki kellene próbálni, mert így még nem érthető.
- *TYPE=reset.* Reset, reset, szép nagy reset, mint az ősi eszkimó (lefagyott) PC-s dal mondja... Izé... Szóval a kérdőív tartalmát pucolja fel. A legtöbb kérdőívbe szoktak ilyet tenni, hogy a teljesen elhülyült felhasználó könnyen eltüntethesse a munkáját (bár a már kinyomtatott cikkeken lehetne ilyen könnyen segíteni...).
- *TYPE=file.* Hát ezt csak a szabvány ismeri, igen ritkán használják. Egy szép file-t küldhetünk a megadott címre.
- *TYPE=hidden.* Ez a legjobb mező: meg sem jelenik! Ennek akkor van csak értelme, ha az oldalunkat valami program generálja, és így mondjuk el a feldolgozóprogramnak, hogy melyik generálóprogram generálta a generális degenerált oldalát.
- *TYPE=image.* Olyan submit gomb, ami valójában egy kép. A lenyomás pillanatában aktuális koordinátákat is megkapjuk: *NAME.x=n & NAME.y=n* formában. Másképpen is lehet képet belopni a kérdőívbe: minden *INPUT tag*nek lehet egy *src* paramétere, ami a háttérkép **URL**-jét adja meg.

Ezzel voltaképpen meg is lennénk az *INPUT tag*ekkel is. Annyit még, hogy a kérdőíveket is le lehet tölteni, meg lehet változtatni, tehát ha programot írunk, akkor ne feltételezzünk semmit. Például ne bízzunk abban, abban hogy nem kapunk a *maxlength*-nél hosszabb szöveget, stb. Egy kérdőívben lehet még többsoros szövegmező és menü is. A többsoros szövegmezőt *<textarea>* tag kezdi, majd sima szöveg következik (nem lehetnek **HTML** *tag*ek benne!), végül *</textarea>* zárja. A paraméterek közül a *name=név* a szokásos, a *rows=n*, *cols=m* pedig várható: ezek mondják meg, hogy hány sor (n) és oszlop (m) a mező. Az *INPUT TYPE=text*-től annyiban különbözik, hogy ez több sorban jelenik meg, és a felhasználó is több sorban írhat bele szöveget. Megint csak hangsúlyozni kell, hogy ne számítsunk semmi jóra: lehet, hogy a browser ezeket a sortöréseket nem küldi el, tehát egy igen hosszú stringre is fel kell készülnünk.

A következő *tag* menüt, választható listát határoz meg. Ez a *<select>*, amit egy vagy több *<option>* követ, majd *</select>* jön. Az *option* az egyszerűbb, mert csak két paramétere lehet. Az egyik az ismerős *value=érték.* A másik a *selected*, amivel az eleve kiválaszott opciókat jelöljük meg. A *<select>*-nek is van *name* paramétere, ehhez párosítja a kliens a kiválasztott opciók értékét. Azért írunk folyamatosan többesszámot, mert olyan listát is felkínálhatunk, amiben több elem is kiválasztható. Hogy ez konkrétan hogy történik, az erősen browser- és platformfüggő, tehát ne hagyjunk erre vonatkozó utasításokat! Az ilyen listák egyszerre látható elemeinek számát egynél többre kell választani, ezt a *size* paraméterrel tehetjük meg, és a *multiple* paraméterrel kell engedélyezni ezt a többszörösséget. A *size* paraméter önmagában csak az egyszerre látható elemek számát mondja meg. Egy esetén drop-down listára, kettő vagy több esetén pedig általában scrollozható listára számíthatunk. Voltaképpen a *multiple* típusú listáknál sem kötelező az egynél nagyobb *size*, de általában megkönnyíti a többszörös választást.

(folyt. köv.)

WT Pooh

USER ROVAT



Programozási tippek és trükkök

Első fogásként lássuk a beígért gyors **move** eljárást. A forrás egyébként a ***SWAG*** nevű rutingyűjteményből származik, amit mindenkinek a figyelmébe ajánlunk. A szerző megjegyzése szerint az eljárás nem tesztelt, éppen ezért nem garantált a működése. Nálunk mindenesetre hiba nélkül futott, így arra gondoltunk, érdemes megismertetni mindenkivel:

```
(*
 XFUNC.PAS v0.01 by Robert
  Rothenburg Walking-Owl,
       June 1, 1994.
*)
(*
 32-bit "X-Functions" for
     Turbo Pascal 7.0
*)

{$DEFINE USE386}

{
Ha a $UNDEF USE386 direk-
tívát használjuk, a normál
8086 utasításkészlet lesz
befordítva. Ez a módja an-
nak, hogy csak itt kelljen
a kódot ahhoz változtatni,
hogy átváltsunk a 80386-8086
mód között. Ezután már csak
újra kell fordítani a uni-
tot.
}

unit Xfunc;

interface

procedure XMove
(
var source, dest;
size: word
);

function XCopy
(
source: string;
soffs, size: byte
):string;

implementation

{
Úgy kell használni, mint a
belső
Move (source, dest, size)
eljárást;
}

procedure XMove
(
var source, dest;
size: word
); assembler;

asm
    push    ds
    push    es
    lds     si, source
    les     di, dest
    mov     cx, size
    cld
    shr     cx, 1
    jnc     @word1
    movsb
@word1:
{$IFDEF USE386}
    shr     cx, 1
    jnc     @word2
    movsw
@word2:
    db      0f3h, 066h,
            0a5h
    { rep movsd }
{$ELSE}
    rep     movsw
{$ENDIF}
    pop     es
    pop     ds
End;

{
Mintha a Copy utasítást
használnánk:
Copy (str, index, len);
}

function XCopy
(
source: string;
soffs, size: byte
):string; assembler;

asm
    push    ds
    push    es
    lds     si, source
    les     di, @result
    xor     ax, ax
    mov     bx, ax
    mov     cx, ax
    mov     bl, soffs
    mov     cl, size
    cld
    stosb
    lodsb
    cmp     ax, bx
    jb      @done
    add     si, bx
    dec     si
    sub     ax, bx
    cmp     ax, cx
    jnb     @docop
    xchg    ax, cx
    inc     cx
@docop:
    push    cx
    shr     cx, 1
    jnc     @word1
    movsb
@word1:
{$IFDEF USE386}
    shr     cx, 1
    jnc     @word2
    movsw
@word2:
    db      0f3h, 066h,
            0a5h
    { rep movsd }
{$ELSE}
    rep     movsw
{$ENDIF}
    pop     ax
    les     di, @result
    stosb
@done:
    pop     es
    pop     ds
End;

End.
```

Aki egy kicsit is ért a programozáshoz, az láthatja, hogy a trükk csak annyi, hogy a megfelelő kódokat alkalmazva a maximum 2 byte-os mozgatás helyett a 4 byte-os mozgatást használjuk. Ehhez még azt is tudni kell, hogy a ***Borland/Turbo Pascal 7.0*** beépített BASM assemblere csak a 286-os utasításokat ismeri, azokkal képes hiba nélkül futni. 4 byte-on összesen 32 bitnek megfelelő számot ábrázolhatunk, ez viszont azt jelenti, hogy 386-os instrukciókat kell használnunk ahhoz, hogy a `movsw` helyett a duplaszavas (doubleword) utasítást alkalmazhassuk. Ennek a módnak a használatáról a PC-s játékok 4 című kiadványban találhatunk nagyon jó infokat. A program többi része magáért beszél, sok hozzáfűznivalónk igazából nincsen. Egy biztos: a sebessége 30-40%-kal jobb a **Move** utasításnál.
Még mindig a 386-os utasításkészletnél maradva egy másik trükk is bemutatásra kerül. Aki ***Borland/Turbo C*** nyelvet használ, a beépített assemblerén belül használhat 32 bites regisztereket illetve utasításokat, ha a programkód elejére beírja az alábbi sort:

```
#pragma inline
```

Ezekután nyugodtan alkalmazhatja az **asm** részen belül a `mov eax,1`-től kezdve az összes lehetséges utasítást. Persze a program innentől kezdve csak 386-on és afölött fog futni. Sokan írnak úgy programot, hogy közben nem ellenőrzik, van-e a gépben olyan hardware, amire az adott program íródott. Ez természetes dolog egy iskolai példa megoldásánál, de nem szabad megszokni. Habár manapság a legtöbb embernek SVGA kártyája van, most mégis egy VGA kártya detektáló szubrutin fog következni:

```
Uses Dos;
Function VanVga:boolean;
Var
    regs:registers;

Begin
    VanVga:=True;
    regs.ax:=$1A00;
    intr($10, regs);
    If (regs.al <> $1A)
     then VanVga:=False;
End;
```

A továbbiakban egy kis optimalizálással fogunk foglalkozni. Először nézzünk egy kis összehasonlítást. Teszteljük az AX tartalmát, egyenlő-e nullával. Ezt megtehetjük úgy is, hogy:

```
cmp ax,0
```

illetve

```
test ax,ax
```

Ez utóbbi esetben a *Zero Flag* be lesz állítva, amennyiben igaz a feltétel. A test utasítás alapból gyorsabb, mivel egy `and` műveletet hajt végre, és ennek megfelelően állítja be a flageket. Ha csak lehet, használjunk 386-os utasításokat, illetve az EAX regisztert. Néhány utasítás ugyanis 1 byte-al rövidebb, ha az EAX-et használjuk. Ezenkívül a közeli (`short`) utasítások használatával is csökken a futási idő. Sok fordító távoli ugrást (`jmp far`) fordít be a kódba, ha nem adjuk meg az ugrási távolságot.
A `lea` utasítást sokan ismerik, mégis elég kevesen használják ki igazán a benne rejlő lehetőségeket. Ilyen a szorzás használata, vagy akár a több operandusos összeadás:

a. `lea ecx,`
`[eax+ebx*4+ArrayName]`

Definíciószerűen:

b. `lea a,`
`[b+c*index+Disp]`

Az `a` lehet egy regiszter vagy egy memóriacím, `b` és `c` regiszterek, az `index` pedig lehet 1, 2, 4, 8. Ha Y=1024*1024*1024, akkor:
`Disp` = 0...4*Y - 1,
előjeles ábrázolás esetén:
`Disp` = -2*Y ... 2*Y - 1.

A b. sor más megoldással így nézett volna ki:

```
mov x,c
; x egy átmeneti
; regiszter
mov a,b
mul x,index
; jelenleg shl x,
; (log2(index))
add a,Disp
add a,x
```

Tehát a `lea` használatával elértük, hogy 5 utasítást egy utasításba zsúfoljunk bele.

Most egy érdekes téma következik, mégha az nem is illik közvetlen az eddigi cikkekhez. A középiskolákban és gimnáziumokban már szinte mindenhol folyik valamilyen szinten a számítástechnika-oktatás. A programozási alapoknál megtanítják a számrendszereket, a velük való műveleteket, majd az algoritmusokat. Ezekután elvárják a diáktól, hogyha az leül a számítógép elé, kapásból mindent tudjon. Ez a mai kor számítástechnika oktatásának hibája. Úgy gondoltuk, hogy a cikk második részében segítséget nyújtunk azoknak, akik gondban vannak az algoritmusok használatával. Szerencsére ez a dolog összefügg minden programozói témával. Először a **logaritmikus keresés** algoritmusa és a gyakorlatban való használata kerül bemutatásra. Vegyünk egy számsorozatot, mondjuk 1 és 100 között. Gondoljunk egy elemére, legyen a 70. Most kezdjünk el kérdezni: 50-nél nagyobb? 75-nél kisebb? 65-nél nagyobb? ...és így tovább, egészen addig, amíg meg nem találjuk a megfelelő számot. Mit tettünk valójában? Addig csökkentettük a számok tartományát, amíg az az egy szám maradt csak, amit keresünk. Az algoritmus a következőképpen fest:

```
E:=1;
U:=N;
Ciklus
  K:=[(E+U)/2]
  {
   E+U felének
   egészrésze
  }
  Elágazás
   Y<X(K) esetén
     U:=K-1
   Y>X(K) esetén
     E:=K+1
  Elágazás vége
Amíg E<=U és X(K)<>Y
Ciklus vége
```

`E` az alsó határt jelöli, amíg az `U` a felső határt. `N` az elemek számát adja meg. `X()` egy tömb, amely az elemeket tartalmazza, `Y` a keresett elem. `K` fogja az `N` elem közepét megadni. Az átlagra azért van szükség, mert ez egy általános algoritmus, és nemcsak a pozitív számok halmazán alkalmazható. Ha a keresett `Y` szám kisebb, mint a `K`-adik száma az `X` tömbnek, akkor a felső határ legyen egyenlő `K-1`-gyel. Ha nagyobb, akkor az `E` legyen a `K+1`-gyel egyenlő. Ezzel biztosítjuk a tartományok méretének lecsökkentését. A ciklus addig megy, amíg meg nem találja a keresett elemet, vagy ha `E>U` igaz lesz, akkor kilép, hiszen az azt jelenti, hogy nincs a keresett szám a tömb elemei között. A gyakorlatban erre a legjobb példa a négyzetgyök keresése. A Pascal forráskód az alábbi:

```
Program
  Logaritmikus_kereses;
Uses Crt;
Const d=0.001;
var
    l,h,k,i :real;
    maxnum,o:longint;

Procedure Sajat
(
i:real
);
Begin
  l:=0;
  h:=i;
  Repeat
  K:=(L+H)/2;
  If (k*k)>i
   then H:=K-d
  Else
   if (k*k)<i
    then L:=K+d;
  Until (l>h)
   or (k*k=i);
  Writeln(k);
End;

Begin
  Clrscr;
         Writeln (
  'Négyzetgyökkeresés'
  );
  Writeln (
  'Kérem a maximumot:'
  );
  Readln(maxnum);
  For o:=1 to maxnum
   do Sajat(o);
End.
```

Ez a kis program annyit csinál, hogy a `d`-ben megadott közelítési értékkel kiszámolja a `maxnum`ban megadott, 1-től `maxnum`ig terjedő egész számok négyzetgyökét, majd azt kiírja a képernyőre. A programkód nem tartalmaz bonyolult részeket, így bárki rájöhet a logaritmikus keresés gyakorlati használatára.
A másik keresés, amit a legtöbb kezdő programozó szokott használni, a **lineáris keresés**. Ennek az a lényege, hogy addig megy a ciklus, amíg nem találja meg a keresett elemet, vagy az utolsó elemig el nem ér. Ha az utolsó elem sem a keresett, akkor az nincs az adatok között. Az algoritmus eléggé egyszerű:

```
i:=0;
Ciklus
  amíg (i<N) és
    (t(i)<>Y) i:=i+1
Ciklus vége
```

Az `i` a számláló változó szerepét tölti be. Az `N` az elemek számát tartalmazza, amíg a `t()` tömb magukat az elemeket. `Y` a keresett elem. Miért volt szükség eme egyszerű keresési mód bemutatására? A következő pascal forrásban egy klasszikusnak mondható probléma – a 8 királynő elhelyezése a sakktáblán anélkül, hogy ütésben lennének egymással – lesz megoldva. Az eljárás nagyon lassú a **back tracking**hez képest, de tartalmaz egy olyan léptetést, amire érdemes odafigyelni. Következzen hát a kód:

```
Program
Linearis_kereses_8_kn;
Uses Crt;
Var
  t:array[1..8]of byte;
  {
   A királynők pozí-
   cióját tartalmazza
  }
  i,j:integer;
  {segédváltozók}

Procedure Init;
Begin
  Clrscr;
  Gotoxy(20,1);
  Writeln
   ('I''m working...');
  asm
     mov ah,1
     mov ch,127
     int 10h
  End;
  {Eltünteti a cursort}

  For i:=1 to 8 do
     t[i]:=1;
  {
   A sakktáblát
   jelképező tömb
   inicializálása
  }
End;

procedure Kirajzol;
{
Egyszerű kirajzolási eljá-
rás
}
Var h:byte;
Begin
  For h:=1 to 8 do
  {
   Erre azért van
   szükség, mert így
   látható, hogy melyik
   királynő melyik
   sorban áll
  }
  Begin
    Gotoxy(1,h);
    Write('00000000');
  End;

  For h:=1 to 8 do
  {
   Itt lesz kirajzolva
   a text képernyőre
   a királynő
  }
  Begin
    Gotoxy(h,t[h]);
    Write('*');
  End;
End;

Procedure Kicsi
(
o:integer
);
{Egy rekurzív eljárás}
Begin
{ Kirajzol;        }

  Inc(t[o]);
  {
   Növeljük az  o-ik
   királynő pozícióját
  }
  If (t[o]>8) and
     (o>1) then
  {
   Ha ez  így nagyobb
   mint 8, azaz
   kifutott a pályáról,
   akkor a következő
   királynő pozícióját
   kell növelni, amíg
   az aktuális pozíciót
   1-re állítjuk
   (alaphelyzet)
  }
  Begin
    t[o]:=1;
    {A pozíció 1 lesz}
    Dec(o);
    {
     A következő
     királynő
     kiválasztása
    }
    kicsi(o);
    {rekurzív hívás}
  End;
End;

Function Test:boolean;
Var r,e:integer;
    igaz:boolean;
Begin
{
A Test eljárás csak annyit
tesz, hogy ellenőrzi, van-
e két királynő ütésben egy-
mással. Ha nincs, akkor a
visszaadott eredmény
True(Igaz), ellenkező eset-
ben False(Hamis)
}

  igaz:=True;
  r:=8;
  e:=7;

  While (r<>1) and
        (igaz) do
  Begin
    While (e>0) and
      (t[e]<>t[r]) and
      (
       r-e <> Abs
       (t[r]-t[e])
      ) do
    Begin
      Dec(e);
    End;
    Dec(r);
    If e=0 then e:=r-1
    else igaz:=False;
  End;

  test:=igaz;
End;

Procedure Run;
Begin
  i:=8;
{
A ciklus addig megy, amíg
egy olyan állapotot nem
találunk, ahol minden ki-
rálynő úgy van elhelyezve,
hogy nem ütik
egymást(test=True), vagy az
utolsó pozíción lévő király-
nő a 9. helyre nem lép. Ez
ugyanis azt jelenti, hogy
az összes lehetséges hely-
zetet kipróbáltuk, azaz
nincs több megoldás
}

   While (t[1]<9) and
     not (test) do
   Begin
     Kicsi(i);
   End;

   Kirajzol;
   Gotoxy(20,2);
   Write
     ('Finished...');
   Asm
   @cikl:
     in al,$60
     cmp al,1
     jnz @cikl
   End;
{
Vár az 'Esc' billentyű le-
nyomására
}

End;

Procedure Deinit;
Begin

  asm
    mov ah,1h
    mov ch,$0d
    mov cl,$0e
    and cx,$1f1f
    int 10h
  End;
{
Visszaállítja a cursort
}

End;

Begin
       Init;
       Run;
       Deinit;
End.
```

Reméljük, a példát sikerült megérteni. Mindenesetre érdemes áttanulmányozni, főleg a léptetést, mivel az elkövetkezendőkben a 3 dimenziós fillezett tárgyak megjelenítéséhez szükséges **quicksort** eljárásnál ezt fogjuk használni.
Ha már így benne vagyunk, ejtenénk

pár szót a rekurzivitásról:
A rekurzivitás lényege az, hogy egy rutin saját magát hívja meg, persze szükségünk lesz kilépési feltételre, ellenkező esetben a rekurzió a végtelenségig (illetve a verem beteltéig) futna.
Jó példa a rekurzív hívás használatára a következő cikkben a **quicksort** rendezés, amit a 3 dimenziós tárgyak megjelenítésénél is használhatunk.
Az adott rutint általában módosított paraméterekkel szoktuk meghívni, mint az alábbi példában:

```
Procedure Rutin
(
o:longint
);
Begin
        Writeln(o);
        Rutin(o+1);
End;
```

Ez a kis kód csak annyit tesz, hogy kiírja az o-adik számtól kezdve egyesével a számokat. Mivel a pascal szubrutinhíváskor lementi a paramétereket a verembe, ezért ez is memóriát fog foglalni, azonkívül, mivel a verem mérete sem végtelen, előbb-utóbb kiakadna. Az ilyen, kilépési feltétel nélküli hívogatást nevezik álrekurziónak is.
A következő program egy **backtracking**gel megírt 8 királynős forrás lesz. A **backtracking** (visszalépés) lényege, hogy csak a jó megoldásokat keresi.
Lássuk előbb a forráskódot, majd következzen a magyarázat:

```
Program
 nyolc_kiralyno_esete;
Uses Crt;
Var
  t:array[1..8,
        1..8]of byte;
  {Maga a sakktábla}
          poz:array[1..8]
               of byte;
  {
   Ez tartalmazza a
   sakktáblán levő
   királynők pozícióit
  }
  x,y,i:byte;

Procedure queen
(
x1,y1:integer
); assembler;
{Rajzol egy négyzetet}

Asm
    mov ax,sega000
    mov es,ax
    mov ax,word ptr[y1]
    mov bx,320
    mul bx
    mov di,ax
    add di,word ptr[x1]
    mov cx,20
    mov ax,$f0f
    cld
@cikl:
     push cx
     mov cx,10
     rep stosw
     add di,300
     pop cx
     loop @cikl
End;

Procedure kill_queen
(
x2,y2:integer
); assembler;
{
Mint az előző, csak feke-
tében
}

Asm
    mov ax,sega000
    mov es,ax
    mov ax,word ptr[y2]
    mov bx,320
    mul bx
    mov di,ax
    add di,word ptr[x2]
    mov cx,20
    xor ax,ax
    cld
    @cikl:
    push cx
    mov cx,10
    rep stosw
    add di,300
    pop cx
    loop @cikl
End;

Procedure Scinit;
 assembler;

Asm
    mov ax,13h
    int 10h
End;

Procedure ScDeinit;
 assembler;

Asm
    mov ax,3
    int 10h
End;

Procedure Wait_Esc;
 assembler;

Asm
@key_wait:
    in al,$60
    cmp al,1
    jnz @key_wait
End;

Procedure
 variable_init;
Begin

  fillchar(t,64,0);
  {
   A táblát és a
   pozíciókat
   tartalmazó tömböt
   feltölti nullával
  }
  fillchar(x,8,0);

End;

Procedure Init;

Begin
  Variable_init;
  Scinit;
End;

Function tester
(
x1,y1:byte
):boolean;
{
Ezt a lineáris keresésnél
alkalmazott módszerrel ha-
tékonyabbá lehetett volna
tenni, de így legalább át-
látható, hogy mi mit csi-
nál. Mindenesetre a rutin
annyit művel, hogy az x1,y1
pozíciót megvizsgálja,
ütésben van-e?
}
var f,f1:byte;
    test:boolean;
Begin

  f:=1;
  While (f<x1) and
        (t[f,y1]=0) do
    Inc(f);

  If (f=x1) then
       test:=True
  else test:=False;

  If test then
  Begin
    f:=x1;
    f1:=y1;
    While (f>0) and
          (f1>0) and
          (t[f,f1]=0)
    do
    Begin
      Dec(f);
      Dec(f1);
    End;

    If (t[f,f1]>0) and
       (f>0) and (f1>0)
    then test:=False;

    If test then
    Begin
      f:=x1;
      f1:=y1;
      While (f>0) and
            (f1<9) and
            (t[f,f1]=0)
      do
      Begin
        Dec(f);
        inc(f1);
      End;

      If (t[f,f1]>0)
         and (f>0)
         and (f1<9)
      then test:=False;
    End;
  End;
  tester:=test;

End;

Function
 Testing:boolean;
{
Ehhez a teszteléshez még ma-
gyarázat sem kell
}
Begin

  y:=poz[i]+1;
  While (y<=8) and
        not (tester(i,y))
  do Inc(y);

  testing:=y<9;

End;

Procedure Run;
Begin
  i:=1;
  While (i>=1) and
        (i<=8) do
  Begin
    If testing then
    Begin
    {
     Ha jó a megoldás,
     akkor keressük a
     következőre
     a megfelelőt
    }

      Queen(i*20,y*20);
      poz[i]:=y;
      t[i,y]:=1;
      Inc(i);
    End
    Else Begin
    {
     vagy ha nem jó,
     akkor vissza-
     lépünk, és
     keresünk egy másik
     jó megoldást
    }

      poz[i]:=0;
      Dec(i);
      t[i,poz[i]]:=0;
      kill_Queen
      (
        i*20,poz[i]*20
      );
    End;
  End;

  Wait_Esc;

End;


Procedure Deinit;
Begin
  Scdeinit;
End;


Begin

  Init;
  Run;
  Deinit;

End.
```

A backtrack eljárást úgy kell elképzelni, mintha egy fának az ágain mennénk végig addig, amíg a megfelelő levelet meg nem találjuk. Ha hibás ágat találunk, akkor visszalépünk, ellenkező esetben megvan a megoldás. Egy kissé hasonlít a lineáris keresés elméletéhez, de a gyakorlatban máshogy néz ki.

Nos, ez a cikk főleg a kezdőknek szól, a haladók nem sok újat tanulhattak bekőle. Ígérjük, hogy a jövőben igyekszünk mindkét "csoportnak" kb. ugyanannyi használható infoval szolgálni. Addig is kódolgassatok jókat, és ne felejtsétek el megvenni a következő számot. Érdemes lesz!!!

(Amint azt feltehetőleg észrevettétek, a források egyes sorai kissé széttördelődtek. Ennek oka az volt, hogy igyekeztünk kompromisszumot kötni az olvashatóság és a 4 hasáb miatti rövid sorhossz között. Reméljük, próbálkozásunk eredményesnek bizonyul...)

Fec

3D rovat

Ez az új rovat azoknak fog szólni, akik szeretnének megismerkedni a számítógépes animációkészítés gyönyörű, ámde összetett világával. Mivel a téma igen szerteágazó, és nehéz átlátni, úgy gondoltuk, érdemes hosszú cikksorozatot indítani róla. Sok olvasónk igényelte e rovat indítását, ami valószínűleg annak köszönhető, hogy a 3D-s feladatok elvégzéséhez szükséges izmos hardware és software eszközök az utóbbi időben egyre elérhetőbbek, az áruk rohamosan csökken. Így már nemcsak a komolyabb stúdiókban készíthetők animációk, grafikák, hanem az otthoni felhasználók számára is megnyílt a lehetőség 3D-s munkák készítésére.

A rovatban – gondolva a kezdőkre – teljesen az alapoktól indulunk, program- és gépfüggetlenül vázoljuk a lehetőségeket, majd kitérve egy-egy konkrét példára már hivatkozunk az alkalmazott program menüpontjaira, lehetőségeire. Így egy jó áttekintést tudunk nyújtani a ma használt programokról.

Későbbi cikkekben teljes oldalt fogunk szentelni egy-egy program ismertetésének. Reméljük, hasznos lesz rovatunk. Ha bármilyen tanácsotok vagy kifogásotok van, azt írjátok meg a szerkesztőség vagy a szerzők címére, esetleg küldhettek "kívánságlistát" is.

Először nézzünk szét a mai számítógépek világában, amelyek alkalmasak a 3D-s munkára.

Természetesen szét kell választanunk a profi felszerelést az otthonitól, mert édesanyánk sem egy F1-es Ferrarival jár bevásárolni, pedig szeretne gyorsan hazaérni. Csakhogy egy ilyen autó fogyaszt is ám rendesen, a csapat gázsijáról nem is beszélve. A motor árát nem is említjük. Ugyanez vonatkozik a számítógépekre is, tehát először el kell döntenünk, hogy milyen gépet fogunk használni, és hogy ez mennyire terheli meg a pénztárcánkat. Ehhez adunk segítséget, egy kis áttekintés formájában:

Commodore Amiga

Ezek a gépek igen nagy népszerűségnek örvendtek, amely annak volt köszönhető, hogy az otthoni gépek piacán ezek voltak az elsők, amelyekkel komoly grafikát lehetett készíteni (és nem is akármilyet). Nagyon jó volt az értékállóságuk, nem úgy, mint a mai gépeknek. Amigán már 3-4 évvel előbb készítettek animációt, mint PC-n. Az operációs rendszer már akkor multitask volt! Nagy kár, hogy '93 óta nem nagyon fejlesztették, de még így is megállja a helyét, főleg, ha animációról és egy Amiga 4000-esről van szó. A mai stúdiókban feliratozásra, képújságok, reklámgrafikák készítésére használják. Kiegészítő kártyával videoeditálásra kiváló.

A programok: ***LightWave*** (az elterjedt király), ***Imagine*** (a nagy öreg), ***Real3D*** (az igazi splineos raytracer).

Összehasonlításképpen egy AMIGA 4000/040-es ára duplája egy menő P133-as árának, azonban a programok igen olcsók, sőt, a legtöbbjük shareware.

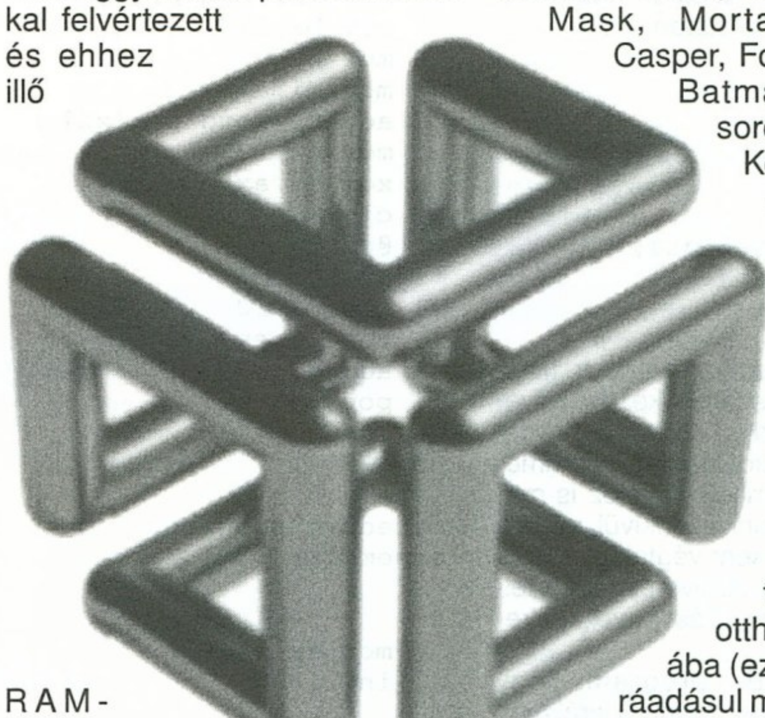
PC

A PC-s programok (***3D Studio***, ***LightWave***, ***Imagine***, ***Vivid***) minimum 16 MB RAM-ot igényelnek, de nem ajánljuk senkinek, hogy animáció vagy nagyfelbontású kép készítésére vetemedjen ennyi memóriával. Ezt ne m kell nagyképűségnek venni, mert tényleg zabálják a RAM-ot. Ajánlatos a 32 MB és egy P133 proci, mert így spórolunk a hajfestéken (különben megőszülünk a várakozástól). A mai RAM-árak rohamos csökkenése mellett nem elképzelhetetlen a 128 MB sem! Ne felejtsük el a vinyót, mert attól is szenvedhetünk: 1 GB, vagy afelett megteszi.

PC-t eddig a legritkább esetben használtak videoeditálásra, az utóbbi hónapokban azonban erre a piacra is kezdenek betörni. Hardware-árakról nem írunk semmit, mert amikor megjelenik, már nem igaz. A programok ára az 50-200 ezer forintos kategóriában mozog.

SGI (Silicon Graphics Inc.)

A Silicon Graphics munkaállomásokat a hardware-igényes alkalmazások kiszolgálására tervezték, ennek megfelelően a mai leggyorsabb processzorokkal felvértezett és ehhez illő



RAM-mennyiséggel megpakolt gépek, ehhez társul még a grafikus gyorsító-hardware (vigyázat, ez a renderelést nem gyorsítja, csak a modellezést!) és a UNIX operációs rendszer multitaskos, multideskes, multiuseres környezete. Erre húzták rá az IndigoMagic grafikus felületet, ami egyszerűvé teszi a gép erőforrásainak kihasználását. Csupán az egeret kell tudni használni hozzá (ez azért mindenkitől elvárható manapság).

A Silicon Graphics 1986-ban kezdte meg működését, már akkor a grafikus 3D-szimulációkkal foglalkoztak (természetesen katonai háttérrel). Később kezdték alkalmazni formatervezéshez és gyártáshoz, fizikai szimulációhoz, orvosi oktatáshoz. A kilencvenes években a "digitális média" terjedésével az SGI profilja is átalakult: a formatervező programokat kezdték kiélezni az animációra, a szervereket pedig nagymennyiségű videoanyag tárolására, kezelésére, a középkategóriás gépeket (Onyx, Indigo2 Impact) valósidejű videoeditálásra, virtuális stúdiók renderelésére, a munkaállomásokat Web-oldalak készítésére, az Internet jobb kihasználására és a csapatmunka javítására (videokonferencia). Mindezt a multimédiára alapozva, ugyanis nincs olyan Silicon gép, amelyik ne tudna videot, hangot felvenni, lejátszani. A mi esetünkben azonban a középkategóriás animációs munkaállomások (Indigo, Indigo2) a fontosak. A Silicon teremtette meg a lehetőséget a film és a 3D-animáció összeházasítására. Ilyen technikával valósulhattak meg a következő filmek: T2 – Judgement Day, Jurassic Park, Jumanji, The Mask, Mortal Kombat, Casper, Forrest Gump, Batman (és még sorolhatnánk). Kommerszebb alkalmazás a reklámgrafika, TV-műsorfőcím (pl. NBC). Többet nem is írunk az SGI-ről, mert nem tartozik az otthoni kategóriába (ez már F1-es), ráadásul minden idevonatkozót megtalálhattok a http://www.sgi.com, vagy a http://www.alias.com címen.

SGI platformon három animációs program terjedt el igazán: az ***Alias***, a ***WaveFront*** ('95 óta ***Alias/wavefront***) és a ***Softimage***. Mióta a ***Microsoft*** felvásárolta a ***Softimage*** fejlesztőjét, már ***Windows NT*** környezetben is futtathatjuk a ***Softimage 3D*** legújabb verzióját. Egy szál Silicon Graphics gépet általában nem szoktak vásárolni. A Silicon teljes megoldásokat kínál vevőinek: ők biztosítják a gépeket, a hálózatot, a beszerelést, az installálást, a programokat (a rendszerrel együtt), és a munkatársak oktatását is felvállalják, természetesen ennek megfelelő összeget is kérnek.

A következő részben a modellezés alapjairól fogunk írni. Addig is várjuk ötleteiteket, javaslataitokat a szerkesztőség vagy a szerzők címére.

Ide egy képet tettünk volna, de nem találtuk sehol, sorry
- idézet a CoV41-ből

Lécz Balázs (animátor)
leczb@mailzone.com
Opovszki Sándor (designer)
osandor@mailzone.com

DEMOLITION

Újra itt vagyunk a scene közepében. Ebben a hónapban, ahogyan ígértük, be fogunk mutatni egy-két demót a híresebb irányzatokból, hogy mindenki magától is megítélhesse, mi tetszik neki. Természetesen ízlések és pofonok különbözőek, és senkire sem akarjuk saját ízlésünket ráerőltetni, de a scene véleménye az olyan nagy alkotásokról, mint pl. a ***Stars***, vagy a nagy öreg, a ***Second Reality***, nem igazán oszlik meg. Az első igazán nagy durranás a PC-s demoscene-en épp a ***Second Reality*** megjelenése volt. 1993-ban adta ki a ***Future Crew*** az **Assembly** nevű partyn, amely a világ két legnagyobb partyjának egyike. Az **Assembly**-t minden év augusztusának elején rendezik Helsinkiben, Finnországban. A másik nagy party nemes egyszerűséggel a **The Party** nevet viseli, karácsony és szilveszter között rendezik meg évente Dániában. Idén a magyar scene buszt szervez az eseményre hihetetlenül jutányos áron, akit érdekel, az vegye fel a kapcsolatot e cikk szerzőjével! Tehát 1993 Helsinki: a ***Future Crew*** a maga nemében mindmáig páratlan alkotása, a ***Second Reality*** lesöpri a riválisokat a pályáról. A demo hatása akkora, hogy most, három évvel később is az első 5-ben, de legalább az első 10-ben tartják számon a fiúkat, pedig azóta szinte semmit sem alkotott együtt a banda. A demo tipikus megademo, több partból áll. Picit hatásvadásznak érezhetőek a filmszerű design és az effektek, amelyek mára már elavultak, de még mindannyiunk szívét megdobogtatják. Glenzvektor, interferencia, rotozoomer, üveg-effektus, vektorváros – mind-mind innen erednek a PC-seknek. Mindezt *Purple Motion* és *Skaven* fantasztikus zenéi festi alá. A zenészpáros még ma is sok listán vezető helyet foglal el. A legutóbbi értesülésünk szerint játékon dolgoznak.

A 93-as **The Party**-t a ***Dust*** fantáziadúsan ***Untitled***nek keresztelt demója nyerte. Ebben az időben ez is eléggé progresszív volt, de sokkalta felejthetőbb, mint a ***Second Reality***.

Az 1994-es **Assembly**-n volt szerencsénk részt is venni. Sajnos ez volt az egyik leggyengébb **Assembly**, az elüzletiesedés jelei kerültek túlsúlyba, ami kezd sajnos nagyon jellemző lenni a magyar scene-re is. Ne azért nevezzetek egy compora, mert nagy a fődíj! Természetesen az is motiváló tényező, de a részvétel a fontos. Ha nyersz, ne a díjnak örülj elsősorban, hanem a megbecsülésnek, ami a compogyőzelemmel együtt jár! **Assembly 1994**. Egy nagyon gyenge, felejthető democompo, győztese az ***EMF Verses*** című alkotása. Nekünk nem igazán tetszik, de nem elképzelhetetlen, hogy másoknak igen. Egyszer azért érdemes megnézni, ha tisztában akarunk lenni a scene-történelemmel.

A **The Party** viszont nagyot hozott ebben az évben, két nagy hatású demo is megjelent. A ***Project Angel*** az ***Impact Studios***-tól második helyre szorította a ***NO***-t, a ***Nooon*** első nagy demoját. A ***Project Angel***ről nincs túl sok beszélnivaló, meg kell nézni, ellenben a ***NO*** a francia design nagy előretörését jelentette. A francia scene-nek nagyon egyedi a stílusa, mindig tudnak valami újat hozni. Röviden szólok itt egy másik nagy kedvencről, a ***Reve***-ról, ami a ***Pulse*** nevű francia-lengyel formáció alkotása. Tipikusan francia, hangulatváltások, teljesen elvont textúrák és effektek, amik pontosan vannak időzítve egy nagyon jó zenére. A grafikákat *Antony* követte el, akit remélhetőleg nem ell bemutatni.

Ha az ember végighallgatja pl. egy party első 10 helyezett zenéjét, egy idő után már be tudja határolni, hogy hol rendezhették a party-t. Ez talán a **Saturne** és **Juhla** party-kra a legjellemzőbb (Franciaország és Finnország).

Mindenestre a ***NO*** a másik kötelező olvasmány. Akinek nincs meg, feltétlenül szerezze be, mert sokat mulaszt, aki ezt nem látja.

Fantasztikusan érdekes feeling, *Karl* (bitmap effektek és system link) és *Barti* (3D effekt) code-ját *RA* designja és *Moby* zenéje színesíti.

Ez a demo így távlatból nézve már a ***Stars*** előfutára. A ***Nooon*** nem is várt sokat vele: fél év telt csak bele, és megérkezett az a demo, amit ma szinte mindenki a legjobbként tart számon. Ez a ***Stars – Wonders of the world***. A felállás hasonló, de most *Groo* csinálta a zenét, ami egyszerűen szólva fantasztikus. Nem dőltek bele az akkor elindult finn irányzatba, ami a szaggatott breakbeattel aláfestett ***Halcyon***-stílusú demókra jellemző (ezek is majdnem olyan jók, mint a ***Stars***, róluk kicsit lejjebb lesz szó), hanem valami egyedit és megismételhetetlent alkottak. Gyönyörű színkompozíció, brilliáns code és az előbb már említett észvesztően feelinges zene. Ez az a demo, amit mindenkinek látnia kellene.

Az **Assembly** jellemzője ez a hullámzás: minden második évben van egy nagy durranás. A 94-es pangásra volt válasz a ***Stars***. A 96-os **Assembly**-t is egy nagyon szép darab nyerte a ***Dubius***-tól (ők is tartottak "főpróbát", a 95-ös **The Party**-n negyedikek lettek a ***State of Hate***-tel), de nem ér fel egy ***Stars*** színvonalával. Inkább cubehead-demónak neveznénk, az egész teljesen animációszerű effektekből áll. Nem nyújtották túl a partokat, és egészen lélegzetelállító dolgokkal is találkozunk (pl. több mozgó object 5 mozgó tükörben látszik). A **The Party 95** nyertese a ***Caero***. Ez is a cubehead kategóriába tartozik, de a design itt is szép, és *Dune* írta a zenéjét, ami már szinte garancia a sikerre.

Az **Assembly 96** választékából még a ***Super TV*** és a ***Vivid Experience*** méltó említésre.

Most pedig a finn stílusról. Akármilyen erős is a francia hatás, fele olyan befolyásos sincs, mint a finn orientáció. Finnország ma a scene központja. A legnagyobb úttörők 1996-ban az ***Orange*** és a ***Halcyon*** voltak (az előbbire jellemző, hogy *Dune*, a zenész szinte egyedül megcsinált egy party-nyertes 64k intrót (***You am I the robot***)). Az ***Orange*** a **Juhla95**-ön mutatta meg először karmait a ***Project XYZ***-vel. Ekkor még szinte teljesen ismeretlenek voltak, mi is csak a zenész tehetségére figyeltünk fel. Ma világelsőként jegyzik. Teljesen egyéni stílusát rengetegen utánozzák többkevesebb sikerrel. A ***Project XYZ***-t nagy darabok követték, az ***X14***, a ***Television*** és a ***Super Television***. Eközben benne voltak introikkal is az élvonalban (ld. ***Robot***-sorozat). A ***Halcyon*** is hasonló stílusú, de ha lehet, még egy picit elvontabb. A demok hangulata nagyon hallucinogén jellegű. A ***Halcyon*** nevű formációtól a ***Lifeforms***-t érdemes megnézni. Az ő zenészük is kódolt már egy-két demót, de inkább zenéivel aratott sikert. További demoik még az ***Into the dark***, ***Karma***, ***Innuendo***, ***Da Kloon*** és a ***From my heart***, ami elég csúnya koppintása a ***Coma*** stílusának. És már el is érkeztünk mai kirándulásunk utolsó állomsához, a finn csatorna egy másik nagy irányzatának pumpálójához, a ***Community Of Moral Advancement***hez. A stílusra hasonló elvontság jellemző (plusz *Groo* zenéi-zörejei), és az, hogy rengeteg digitalizált-torzított-újradolgozott videót használnak. Kedvencünk a ***Paimen***, de a ***The Control*** volt a legnagyobb húzásuk eddig.

A jövő hónapban az 1996-os magyar party-kat vesszük nagyító alá. Addig is tessék szépen alkotni, hiszen jön a **Cache Autumn** !

ATX / SHOCK-Anarchy PC

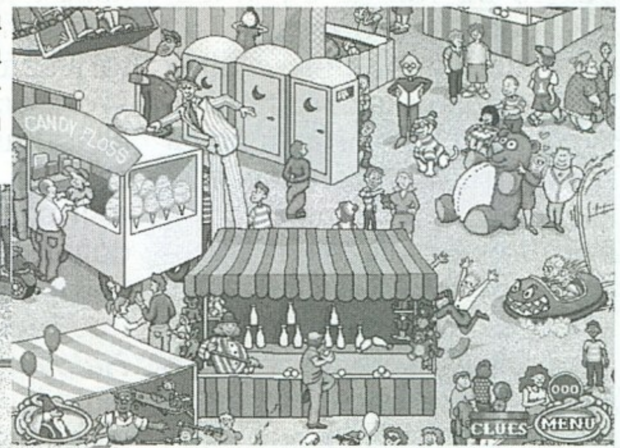
IMAGINATION PILOTS PRESENTS

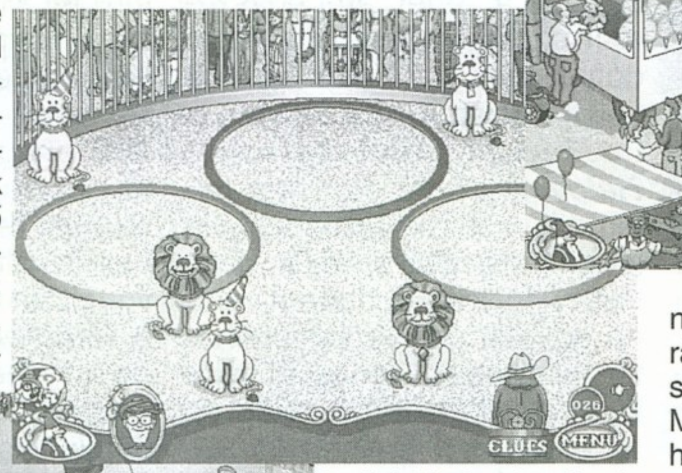
WHERE'S WALLY? AT THE CIRCUS

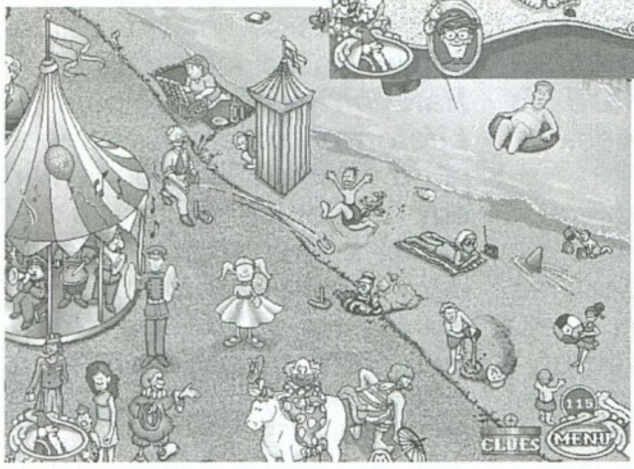
CD-ROM

Hol van már megint az a fránya *Wally*? Hol lenne, hol, ha nem a cirkuszban lebzsel megint! Egy szép napon mit sem sejtve begaloppoztam a HQ-ra, hogy mi a pálya, stb. No, és mi lett belőle? Kaptam még tesztanyagot is, a címe: ***Where's Wally? At the circus***. Az ott lévő emberek egybehangzóan állították, hogy ezt a programot nekem találták ki, vigyem csak el. Nézegetem a dobozt, különböző érdekes feliratok díszelegnek rajta, úgy mint pl. learn math skills, problem solving, logical thinking. Hohó, ez aztán tényleg nekem való! Most majd végre megtanulok számolni, de jó lesz!

A poénokat félretéve, az eddig kiadott ilyenféle oktatóprogramok közül eddig ez tűnik a legértelmesebbnek. Egyszerű kezelni, így a gyereknek nem lesz olyan sok gondja vele. Különböző "nehézségi szintbeállításokra" van lehetőség, és ez lehetővé teszi, hogy a különböző korosztályok egyaránt használhassák. Nem kell izgulni, logaritmus egyenlet már nincs benne... A programnak marha jó helprendszere van: ha segítséget kérünk, fogja magát, és megoldja helyettünk az egészet. Nem kell hülyének nézni, nem azért kértünk helpet, mert nem ment, hanem mert azt nem értettük, mi az istent kell csinálni...







Itt ütközik ugye a probléma. A progi ugyanis egy szót sem ír ki, hanem egyfolytában csak dumál, de irtózatosan sokat. Ugye kérdem én: mire megy az 5-7 éves gyerek, ha egy szót nem ért az egészből, ráadásul ha a szülő sem tud angolul? Mondjuk rá lehet jönni a dolgokra józan paraszti ésszel is, pl. vajon mit kell csinálni, ha vannak különböző formájú lyukak, és különböző formájú síkidomok? A másik probléma, hogy a feladatra nagyon burkoltan akar rávezetni. Mi pl. azt hittük, hogy kivonás van, amikor valójában osztani kellett. Hogy valami jót is mondjunk, a hangulata egész aranyosra sikeredett. A zenék nagyon jól visszaadják azt az érzést, hogy mi egy vidámparkban/cirkuszban múlatjuk időnket. A feladatok intelligensen követik egymást, és úgy általában az egész program felépítése is kiváló. Lássuk, miféle tudományokat rejteget a CD: Megtanulhatjuk a négy alapműveletet, a logikus gondolkodást, ez utóbbit logikai feladatokkal tarkítva. Hm, azt még elfelejtettük, hogy pontokat is gyűjthetünk, és a végén a szerzett pontszám alapján osztályoz bennünket a program. Lehet **save**-elni is természetesen. Kedves szülő! Itt az alkalom, hogy gyermeke könnyebben, játékosabban tanuljon! Mindössze annyi a teendője, hogy megrendeli a ***Where's Wally*** című oktatószoftvert, és utána megy minden, mint a karikacsapás! Ezt ki ne hagyja! Rendelje meg most!

Iwo



GEX

Békésen zümmögtem a folyosón, és kaját kerestem, mivel a hasikámba órák óta nem került semmilyen emészthető táplálék. Megláttam egy képet, ami egy gyík-családot ábrázolt. Milyen idilli hangulat! Ezek a gyíkok olyan aranyosak és békések! Továbbrepültem egy félig nyitott ajtó felé, ahonnan kellemes ételszag áradt ki. Bent ételt ugyan nem találtam, de az előbb méricskélt képen látott gyíkot igen, immáron teljes életnagyságban. Azt hiszem, ő is éhes volt, mert amit utoljára láttam, az egy villámgyorsan felém csapódó nyelv volt, és máris finom ínyencfalat lett belőlem. Miközben a lelkem kiszállt az emésztődés gyönyöreit élvező testemből, még láttam, hogy a gyík éppen tévét néz, amiből hirtelen egy karmokban végződő kéz nyúlik ki, és berántja magával a készülékbe...

Nos, visszatérve a rideg valóságba, örömmel kijelenthetem, hogy a ***Microsoft*** végre-valahára kiadott egy olyan programot, amivel az ember mindenféle hátsó szándék (letörlés, vinyó-formatálás stb.) nélkül elszórakozhat egy darabig. Gondolom mindenki rájött a bevezetőből, hogy mit fogjuk a továbbiakban mi fogjuk a másik dimenzióba került *GEX*-et irányítani. A játék teljes mértékben platform program, és igen élvezetes. Persze mindenkinek le fog hervadni az arcáról a fültől fülig érő mosoly, ha meghallja, hogy milyen konfigurációt igényel a game. A CD-n 210 MByte-ot foglal el (ez persze csak egy BETA verzió), ebből 30 mega animáció, ami ugye a mai világban nagyon kevésnek tűnik. Ugyanis jellemző a cégek politikájára, hogy ha kiadnak egy teljes CD-t elfoglaló játékot, akkor abból majdnem biztos, hogy 600 MByte animáció, a fennmaradó részen terpeszkedő program pedig nagyon gyenge. Persze akadnak kivételek akad (pl. **Command & Conquer**, **Wing Commander 4**), de ezek is erősítik a szabályt.

A minimum konfiguráció egy Pentium 75, 8M RAM, 4X CD-ROM, WINDOWS 95. Ne!!! Még maradjatok egy kicsit, ugyanis annak ellenére, hogy csak Win95 alatt fut, nem olyan rossz. Mondjuk nem kimondottan a magyar piacra tervezték, de mostanában már viszonylag alacsony áron elérhetőek a nagyobb teljesítményű penyák is. Az ajánlott gép egy 90 Mhz-es Pentium 2 MByte-os videókártyával, meg persze 16M RAM-mal, ami ugye alapvető a winnyóz használatához. A tesztgép egy 166-os penya volt, de sajna teljes képernyőn még azon is lelassult. Persze ez fogható a nyolc mega RAM-ra vagy a sittes videókártyára is, de azért egy kicsit durva, nem? Maga a játék nagyon szép, viszont a programozók úgy döntöttek, hogy a nagy elődöktől kommunizálják el az ötletek legtöbbjét. Az irányítás a kurzormozgató billentyűkkel történik, de persze lehetőségünk van az átdefiniálásukra is. Kis gyíkunk fegyverként használja a nyelvét és a farkát (no persze nem azt...), továbbá tud ugrani és futni is (tiszta ***Quake***, nem?). A talajon való vándorláson kívül fel tudunk mászni a falra is (igen, az idegességtől), és néha rákényszerülünk a plafon igénybevételére. Előfordul, hogy falak állják el a továbbhaladásunk útját, de a farkunkkal (már megint???) szét tudjuk verni őket. Az első pályákon viszonylag sok kérdőjelbe fogunk botlani, amikre csak rá kell csapni egyet a farkunkkal (na neee!), és máris megosztja velünk a benne rejtőző információt.



A hanghatásokra nem panaszkodhatunk, nagyon eltalálták. A különböző epizódokban más-más zenék szolgálnak aláfestésül, amik szintén megdobják a játék hangulatát.

Végezetül annyit, hogy szerintünk nem fog osztatlan sikert aratni a progi nagy gépigénye miatt, de ettől függetlenül mindenkinek bátran ajánljuk.

Zool



Hamarosan boltokban a *Cinemania 97*, a filmeket és filmes személyiségeket feldolgozó sikeres kiadvány legújabb kiadása vezető filmkritikusokkal, továbbfejlesztett Internet integrációval és híres személyiségek vezette új bemutatókkal.

"A Cinemania 97 a legszórakoztatóbb, legkényelmesebb és leginkább megbízható referencia a filmek varázslatos világához" mondta *Garth Hitchens*, a Microsoft termékmenedzsere. ***"Ez a lehető legjobb választás azok számára, akiket érdekel a film világa, de azok is nagyszerűen használhatják, akik videofilmek kölcsönzéséhez vagy vásárlásához szeretnének segítséget kapni."***

A világszerte nagy sikerű termék hiteles tartalmával, hat elismert és keresztreferenciával ellátott film forrásával, többek között *Roger Ebert*, *Leonard Maltin* és *Pauline Kael* szakértői kritikájával várja az érdeklődőket. Az új *Cinemania 97* ezen kívül tartalmaz:

- -újfajta kapcsolatokat az Interneten található legfrissebb filmes adatokhoz
- -teljesen új *Celebrity Guided Tour* bemutatókat, melyek a kulisszák mögé betekintve mutatják be a filmek világának egyes részeit
- -a kívánt vagy keresett film gyors és egyszerű elérését

A *Cinemania* nyitó képének újfajta kialakításával a szórakozás már akkor megkezdődik, amikor a felhasználó még csak keresi a filmet, még régebben általában csak akkor kezdődött, amikor leült a képernyő elé. Bármikor használják a *Cinemaniát*, a felhasználók a nyitóképen először a *Quiz o' the Day*, a *Featured Artist* és a *Cinemania* készítői által írt egy-egy kritikával találkoznak.

Hiteles adatok elismert kritikusoktól

A *Cinemania 97* anyagához a világ legjelentősebb filmkritikusai által írt könyveket használták fel, többek között például:

- ·*Roger Ebert*, a *Chicago Sun Times Pulitzer díj* nyertes filmkritikusának és a *"Siskel & Ebert at the Movies"* sorozat műsorvezetőjének írásait
- ·*Pauline Kael*, a régebben a *The New Yorker*nek dolgozó elismert kritikus és a *National Book Award* győztesének anyagait
- ·*Leonard Maltin*, a televízióból jól ismert *"Entertainment Tonight"* kritikusának írásait.

A filmkritikák mellett a *Cinemania 97* filmográfiát, filmes személyiségek életrajzát és portréját, filmek állóképeit, párbeszédeket és filmrészleteket is tartalmaz.

Továbbfejlesztett Internet integráció a lehető legfrissebb információ érdekében

A felhasználók a CD-ROM kínálta adatok mellett ma már a *Cinemania 97* továbbfejlesztett Internet integrációs lehetőségein keresztül az Interneten található legfrissebb adatokat is elérhetik. A termék közvetlen elérést biztosít a *Cinemania Online Web* helyszínéhez (**http://cinemania.msn.com/**), ahol a legújabb filmek kritikái mellett a szórakoztatóipar hírei, újonnan kiadott videofilmek adatai, színészek és filmes szakemberek életrajza és havonta letölthető CD-ROM frissítések várják a felhasználókat. Ezenkívül a termék tartalmazza az új *Cinemania Connections* elérését, amely a *Cinemania* útmutatója azokhoz a legjobb független Web helyszínekhez, ahol filmekkel, illetve filmes személyiségekkel foglalkoznak. (Az online lehetőségek kihasználásához Internet elérés szükségeltetik, melyet a felhasználók a terméktől függetlenül szerezhetnek meg és amiért általában külön díjat fizetnek az Internet szolgáltatónak. A *Cinemania 97* ingyenesen letölthető, havonta jelentkező frissítései 1997. augusztus 31-is érhetőek el.)

A *Cinemania 97* nyolc vezetett túrát tartalmaz, melyekben egy-egy híres filmes személyiség kalauzolja a felhasználót a szórakoztatóipar egyes területén, a kulisszák mögötti világba. A *Celebrity Guided Tour* mindegyike interaktív multimédia esemény audio beszámolóval, filmképekkel és filmrészletekkel, életrajzokkal, kritikákkal, részletes szövegcikkekkel és *Cinemania Connections Web* kapcsolatokkal. A túrák érdekes területekre vezetik a felhasználókat, ahol többek között megismerkedhetnek például *Alfred Hitchcock* világával, vagy a népszerű romantikus komédiák területével.

A későbbiekben havonta megjelenő *Celebrity Guided Tours* ingyen letölthető a *Cinemania Online Web* helyszínéről, így a felhasználók mindig újabb és újabb érdekes bemutató túrákon vehetnek részt az elkövetkező év során.

A közvetlen eléréssel még könnyebb rátalálni a keresett filmre

A *Cinemania 97* többféle lehetőséget kínál az adatok elérésére, így a felhasználók biztosan mindig megtalálják azt, amit éppen keresnek. A *Cinemania 97* már a kívánt film címének, vagy az adott filmes személy nevének néhány betűje alapján képes keresni és rátalálni a megadott feltételnek megfelelő cikkeket. A *Cinemania Suggests* a felhasználó hangulatát figyelembe véve ajánlja a filmeket, míg az *Academy Awards* jellemzővel az eddig valaha *Oscar-díj*ra jelölt és nyertes filmek kategóriájában böngészhetünk.

További tudnivalók

A *Microsoft Cinemania 97* Windows® operációs rendszer alapú változatának rendszerkövetelményei:

- -Egy legalább 486/33 processzorral rendelkező multimédia PC
- -Windows 95 vagy Windows NT® Workstation 3.51, vagy annál újabb kiadású operációs rendszer
- -8 MB RAM a Windows 95 esetében, vagy 16 MB RAM a Windows NT Workstation esetében
- -A CD-ROM futtatásához nincs szükség merevlemez területre, de a termék leghatékonyabb működéséhez 11 MB szabad merevlemez terület javasolt
- -SVGA 256 színű monitor
- -Legalább dupla sebességű CD-ROM meghajtó
- -Hangkártya, fejhallgató vagy hangfalak
- -Microsoft Mouse, vagy más kompatibilis mutatóeszköz
- -Modem és Internet elérés az online jellemzők használatához, a havonta jelentkező frissítésekhez 8 MB merevlemez terület szükséges.

A Microsoft Cinemania 97 Macintosh változatához

- -*Power Macintosh*, vagy bármely *Apple Macintosh* számítógép
- -*System 7*, vagy újabb operációs rendszer
- -8 MB RAM
- -A CD-ROM futtatásához nincs szükség merevlemez területre, de a termék leghatékonyabb működéséhez 11 MB szabad merevlemez terület javasolt
- -256-szín, legalább 640 x 480 felbontású (13") monitor
- -Legalább dupla sebességű CD-ROM meghajtó
- -Modem és Internet elérés az online jellemzők használatához, a havonta jelentkező frissítésekhez 8 MB merevlemez terület szükséges.

A Microsoft Magyarország írásos dokumentációja alapján összeállította:

Kunci

HARDVERGŐDÉS

GVC Fax-Modemek

... egy verőfényes korai reggel volt. A napsugarak gyönyörű színátmenetet képeztek a CMYK skála vörösétől a magentáig. Pontos időjelzést adunk: Kossuth Rádió Budapest, Nyolc óra.
És ekkor megcsörrent a szobában a telefon.

Kezdhetném akár így is ezt az ismertetőt, ha *Mr. X*, vagy *CA$H* lennék, de én nem szívesen tenném ezt. A heves irodalmi ömlengéseket ("bevezetőket") inkább meghagyom azon szerzőtársaimnak, akik vagy több honoráriumot szeretnének (mert még mindig karakterre fizet a *Lajos)*, vagy egy Jókai veszett el bennük. No de térjünk a tárgyra, mert a végén még azt hiszi a kedves olvasó, hogy én is a fent említett csoportba tartozom.

Szóval a bevezetőben leírt dolgok tényleg megtörténtek.
Csütörtök reggel felhívtak a Matáv emberkéi, és közölték, hogy szeretnének másnap vonalellenőrzést tartani. Kérdeztem tőlük, hogy erre mi szükség van, és elmondták, hogy egy számlaproblémát próbálnak kideríteni. Hát jó, csak jöjjenek - gondoltam magamban (bár ne tettem volna).

Másnap jöttek is a Matávos kollégák, azonban sajnos én nem tartózkodtam otthon, úgyhogy beengedték őket. Hát a vonalvizsgálat kb. abból állt, hogy elkobozták a modemem. Miért? Nos, a válasz igen-igen egyszerű. Két okból:

1. Szerintük a telefonvonalra engedély nélkül **CSAK TELEFONT** szabad csatlakoztatni, még akár egy FAX-ot sem.
2. A modememen nem szerepelt a *Hírközlési Főfelügyelet* **HIF** matricája.

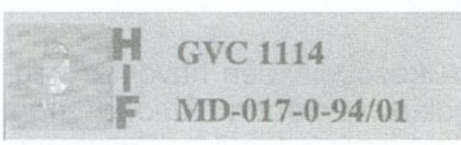
Közölték – és ezt egy papíron alá is is iratták – , hogy ha esetlegesen újból rajtakapnak azon, hogy modemet csatlakoztatok a telefonvonalra, akkor az egész vonalat elveszik, és soha az életben nem kapok másik telefont.

Hmmmm. Hát ez elég érdekes. Nagyon felbosszantott a dolog, már csak azért is, mert egy BBS-t is üzemeltettem otthonról (ha már itt tartunk, egy kis reklám: ***iNSANITY 2. Tel.: 306-8900, Nyitva: 22-06***), és azért internetezni is szoktam. Jó, hogy még ezentúl abba nem kötöttek bele, hogy nem a MatávNET-nél van internet előfizetésem:)

Szóval utánanéztem, hogy most mit tehetek, és felhívtam a *Matáv Budapesti Igazgatóságát.* Az ügyfélszolgálatnál egy barátságos hölgy elmondta, hogy teljesen jogszerűtlenül jártak el velem, és azt tanácsolta, hogy reklamáljak. Nos, ez meg is történt, és még a *MATÁV*-kért tőlem elnézést.

Mindezek arra inspiráltak, hogy foglalkozzunk a témával egy oldal erejéig.

Mire ügyeljünk, ha a Matáv vonalellenőrzést hajt végre, és mit tartalmaz erre vonatkozólag a Matáv üzletszabályzata.



Először is mindenképpen kérjünk igazolványt a szerelőktől, és ha valamilyen papírt iratnak alá velünk, akkor azt jól olvassuk el, mielőtt még aláírnánk, és kérjünk egy másolatot is.

A MATÁV üzletszabályzatában egyébként a következő szerepel:

1. Modemet nyugodtan rácsatlakoztathatunk a telefonvonalunkra, ha az fővonal. Ha csak ikerállomásunk van, akkor is ráköthetjük a vonalra, ha az nem zavarja az ikert, és nem teszi használhatatlanná a telefonját – magyarul: nem lesz állandóan foglalt a vonala, ha felemeli a kagylót.
2. Csak a *Hírközlési Főfelügyelet*által engedélyezett modemet köthetünk a telefonvonalra. Az engedélyezett modemek (és a telefonok, üzenetrögzítők, faxok, stb.) hátoldalán egy sárga matricának, valamint egy címert tartalmazó hologramnak kell szerepelnie. Ezt nevezik HIF engedélynek. A *Hírközlési Főfelügyelet* bevizsgálta ezen modemeket, és úgy határozott, hogy alkalmasak a magyarországi telefonvonalakra történő csatlakoztatásra. Sajnos több számítástechnikai "szaküzlet" is árul hazánkban engedély nélküli modemeket, mivel egy ilyen engedély megszerzése is komoly pénzekbe kerül, valamint a fényérzékeny jellegű termékeket (amelyeket csak este lehet elhozni, nehogy észrevegyék), vagy azokat, amelyek útközben "estek le a kamionról" nem is nagyon lehetne engedélyeztetni, mivel már a forgalmazásuk is bűncselekmény.



És ekkor jön a képbe az *Adults Rovat*ból már jól ismert *Mixim Kft.* hátsó raktára, amely nem csak a szex CD-iről híres, hanem kiváló minőségű *GVC* modemekkel is fel van szerelve az arra tévedő újságírók számára :), amelyek természetesen el vannak látva **HIF** matricákkal.

A minap beszélgettünk erről a megtörtént Matávos esetről a szerkesztőségben, és felajánlották a számomra, hogy némi ellenszolgáltatás fejében szereznek nekem egy postai engedélyes modemet a *Mixim*től. Ebbe az ellenszolgáltatásba tartozik pl. ez a cikk is.

Ha már nálam vannak ezek a modemek, akkor írok róluk egy kis ismertetőt. Egyébként az előző két hasáb nem csak puszta helykitöltő rizsa akart lenni, hanem egy jótanács, hogy mire is számíthat bárki, ha nem megfelelő modemet használ, és mire ügyeljen, ha a *Matáv* emberkéi jól át akarják vágni.

Tehát a **GVC** modemekből négyfélét árusít a *Mixim* **(és mint már mondottuk, de nem győzzük kihangsúlyozni, ezek a modemek rendelkeznek a Hírközlési Főfelügyelet engedélyével !!!)**:

GVC 1114, belső (14400 bps)
GVC 1114, külső (14400 bps)
GVC 1128, belső (28800 bps)
GVC 1128, külső (28800 bps)

Ezek mind FAX-Modemek, tehát csak fax, és adatátvitelre használhatók, de a *GVC* szériába tartozik egy VOICE/FAX modem is, amelyet egy elektronikus üzenetrögzítővel, és hangpostaládával is kiegészítettek. A modemparancsokat, és a regiszter konfigurációkat most nem írjuk le (mivel az úgyis benne van a kézikönyvben, és nem gondoljuk, hogy örülne bárki is egy 50 oldalas táblázatnak). A beszerelésre sem térnénk ki, hiszen csak PLUG & PLAY, vagyis külső modemnél egy RS 232-es kábellel kössük rá a soros portra, belső modem esetén meg triviális.

Most nézzük meg a modemek technikai paramétereit, és különleges funkcióit:

- **Automata tárcsázás, és hívásfogadás** (Jó, erre mondjuk minden modem képes, kivéve talán a 30-as években gyártott szériák, de azokat meg szikratávírónak hívták)
- **Hayes kompatibilitás** (Magyarán sikeres nyelvvizsgát tett az AT modemparancsok terén, azaz kompatibilis, és ugyanazokat a parancsokat használja, amelyeket a Hayes szabványbéli modemek)
- **Tone / Pulse tárcsázás** (ezt is tudja a többi modem)
- **Szinkron / Asszinkron műveletek** (pl. az SMODEM protokol segítségével egyszerre feltölthetünk, letölthetünk, és közben még beszélgethetünk is)
- **CCITT V42bis / MNP 5 hibajavítás**
- **Group III. Fax kompatibilis**
- **Call Back Security** (ez egy kódolt védelmű visszahívás. A hívott állomás egy kódot kér a hívótól, majd ha ez a kód korrekt, akkor a modem bontja a vonalat, és a hívott állomás visszahívja a hívót. Hát nem egy hasznos dolog, ha pl. a cég telefonszámlájára akarnak modemezni az alkalmazottak?

Ennyi lett volna a *GVC* modemcsalád rövid ismertetése. Egy ilyen típusú ismertetőnél mindig bajban van a szerző, hogy mit is írjon. A kézikönyvet nem érdemes leközölni, a technikai paraméterek pedig túl száraznak tűnnek. Remélem, hogy senki sem haragszik meg, hogy a saját (és a napokban megtörtént) esetemet is leírtam, de úgy érzem, hogy eléggé tanulságos egy modemet használó, vagy éppenséggel most vásárló számítógép tulajdonosnak.
Így a vége felé külön köszönetünket fejezzük ki a *Mixim Kft*-nek, hogy rendelkezésünkre bocsátották az üzletükben forgalmazott modemeket, *a szerkesztőségnek* hogy kaptam egy külső 28800-as *GVC* modemet, és a *Matáv*nak is, hogy sikerült megoldani ezt a problémát.
Búcsúzóul ismételten felhívom a figyelmet arra, amit már jónéhányszor elmondtam, de nem győzöm elégszer hangoztatni:
Csak HIF matricával ellátott modemet vegyetek !!!

Kunci

Ön jogtiszta szoftvereket használ?

Tudja, hogy a jogosulatlan szoftverfelhasználás súlyosan sérti a szerzői jogokat?

Az Ön winchesterét ellenőrizte már a „*szoftver-rendőrség*"?

SZOFTVERAMNESZTIA'96

Konzultációval egybekötött **szakmai fórum**

az **Országos Műszaki Fejlesztési Bizottság**
és a **Business Software Alliance** támogatásával,

azoknak a **szoftverfejlesztőknek** és **forgalmazóknak,** akiknek érdekeit sérti a jelenlegi felhasználói magatartás; azoknak a **felhasználóknak**, akiket már ellenőrzött a„szoftver-rendőrség"... és azoknak, akiket *még* nem!

KÉRDÉSEK és TÉMAKÖRÖK:

Hol a jogszerű és a jogosulatlan szoftverfelhasználás határa?
Eladható-e a számítógép operációs rendszerrel dokumentáció nélkül?
A felhasználói jogok korlátozása.
Továbbértékesítheti-e a felhasználó a jogtiszta szoftverét?
Kit illet meg a szerzői jog: a fejlesztőt vagy a megbízót?
Szoftverszerzői jogviták.
A „szoftver-rendőrség" ellenőrzési jogköre.
Winchester ellenőrzés a gyakorlatban.
Ellenőrzési tapasztalatok, eljárások.

SZANKCIÓK:

A szerzői jog megsértése bűncselekmény, és öt évig terjedő szabadságvesztéssel is sújtható?
A **gondatlanságból elkövetett** szerzői jog megsértése is legfeljebb **egy év szabadságvesztés**sel büntethető.

Időpont: ***1996. november 5.***

Helyszín: **VILLÁNYI ÚTI KONFERENCIAKÖZPONT**

Budapest, XI. Villányi út 11-13.

Részvételi díj: ***5 900 Ft/fő,*** amely tartalmazza az előadók által készített, a rendezvény alkalmából megjelenő **szakkiadványt** és az **étkezési költséget** is.

Hirdetni kívánó partnereink számára a rendezvény ideje alatt árubemutatás és árusítás céljára kiállítóhelyet, a rendezvény kiadványában reklámfelületet biztosítunk. Egyedi reklámigények esetén is várjuk jelentkezését!

Jelentkezés és bővebb felvilágosítás:

CO-NEX-TRAINING RT. ✉ **1300 Budapest, Pf. 201**

☎: **217-4241** Telefax: **217-4220** E-mail: **conex@mail.elender.hu**

✂...

JELENTKEZÉSI LAP a *SZOFTVERAMNESZTIA '96.* című rendezvényre

Név ....

Beosztás: ....

A cég neve: ....

Címe: ....

Tel:.. Fax:..

A részvételi díjat átutalással, befizetéssel egyenlítjük ki!

.................................., 199 ....

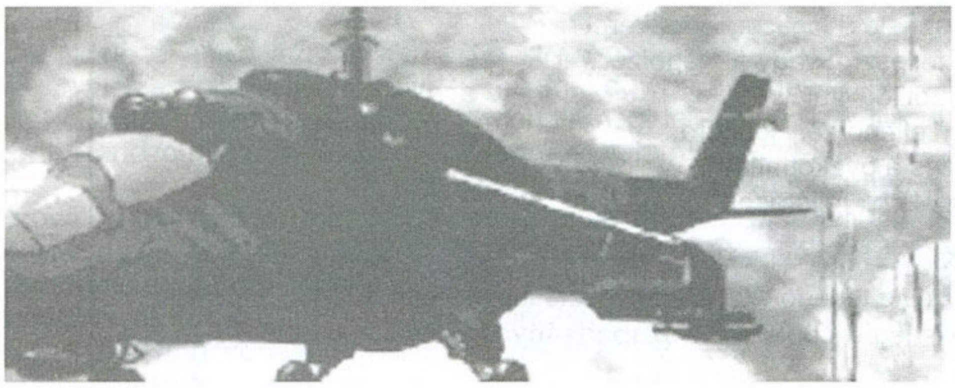
cégszerű aláírás

P. H.

Red Ghost

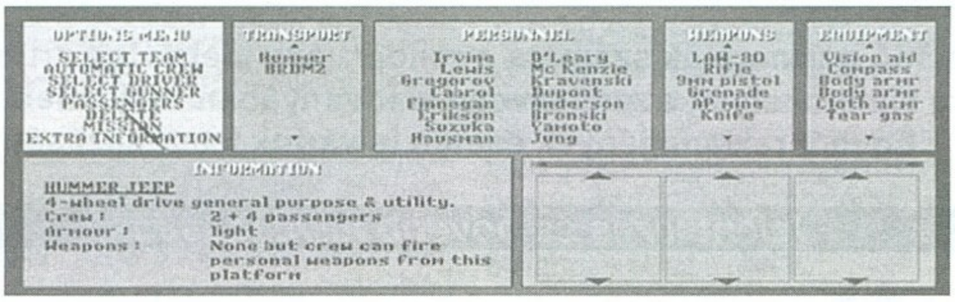
Red Ghost, avagy hogyan ne adjunk ki játékot

Jan Warvick őrmester talán már a századik szolgálatát vette fel ez évben itt a támaszponton. Szigorúan titkos objektumot védett egységével, jól elrejtve a völgy mélyén. Egyedül csak a Pentagon néhány fejesének volt tudomása a szuperobjektumban folyó munkálatokról, no és persze nekik, katonáknak, akik a létesítés őrzési feladatait látták el gyalogosan és kisebb hatótávolságú gépjárműveik segítségével.



Jan rühellte ezt a munkát, ráadásul szabadságát sem kapta még meg ebben az évben. Az asszony otthonról kiéhezett hangulatú levelekkel árasztotta el, azzal fenyegetőzött, hogyha nem megy haza legalább egy hónapra, akkor kénytelen lesz megcsalni őt a vízvezetékszerelővel. Pedig az az igazság, hogy Warvick őrmester is vágyott már egy kiadós „skufircolásra". Amióta a kantinos csaj elment és az utódja férfi lett, Jan nem tudta hova tenni magát. "Mindegy" – mormogta magában – "Majd szolgálat közben elfelejtem a hülye ringyóját. Méghogy vízvezeték-specialista! Persze, menjek csak haza, elintézem a kis mocskot."

Tovább már nem folytathatta, mert távoli dübörgésre lett figyelmes. A zaj egyre erősödött, majd az egyik hegy mögül egy kecses harci helikopter vágódott ki. A támaszponton általános riadót rendeltek el, ami természetesen általános fejetlenséget eredményezett. Össze-vissza rohangált mindenki, megkezdődött a "pánik hadművelet". Jan egy homokzsák mögé ugrott, s talán ez a gyors mozdulat mentette meg az életét. A helikopter ugyanis az objektum szinte minden pontjára rakéták áradatát zúdította. Percek alatt megvilágították a lángok a sötét éjszakába burkolt létesítményt. A parancsnok lángoló háttal üvöltözve rohangált fel-alá, amíg össze nem esett. "Kik ezek, ruszkik?" – tette fel a kérdést magában az őrmester. A bázis két helikoptere késve, de elszántan üldözőbe vette a behatolót. Percek múlva két robbanás hallatszott. "Ha ha" – gondolta az őrmester – "Elintézték a piszok vörös kísértetet." Igen, határozottan emlékezett rá, hogy egy sarló-kalapács emblémát látott a támadó gép oldalán. Újra az asszonyon kezdett el motorozni szürkeállományával, amikor háta mögött meghallotta az idegen gép zaját. Megfordulni már nem volt ideje az idióta őrmesterünknek, ugyanis a titokzatos ellenség forgócsöves gépágyúja, a jól ismert "dakka-dakka" elküldte őrködni az örök vadászmezőkre...



Ebből a kis bevezető történetből, ami a játék kezdő képsoraira épül, már kitalálhatta mindenki, hogy egy jabb, mostanság eléggé divatos irányzatot képvisel az ***Empire*** "baklövése", a ***Red Ghost***. Nem szükséges félreérteni, nem "klán"-tagról van szó, a játék úgy a "mix" és a "mindent bele" határán mozog. Van benne egy kis ***Jagged Aliance***, egy csipetnyi ***Command & Conquer***, némi szimulátor rész. A game missziók keretein belül játszható, ami bizonyos szigetek, fontos tájegységek elfoglalásait takarja. Bázist, épületeket nem lehet építeni, a térkép segítségével mozgathatjuk a rendelkezésünkre álló egységeket. Egy egység legtöbbször a legénységből és magából a járműből áll, amelyek skálája az egyszerű jeeptől a harci helikopterig terjed. Ráadásul az akció hevében még egy szimulátor részre is átkapcsolhatunk, ahol aztán csak a "tökös" legények maradhatnak életben, ugyanis a szimuláció még nagyfelbontásban is pocsék, kezelhetetlen.

Egyébként a stratégia és az akció keveréke lenne a ***Red Ghost***, de sajnos az egész játék élvezhetetlen. Nézzük az irányítást nagy vonalakban: A kezdőképernyőn a misszió helyszínét láthatjuk, illetve a teljesítendő feladatokat. Utána egy főképernyőn találjuk magunkat, ahol a terület térképét tekinthetjük meg. Clickeljünk a nagyítókurzorral, ekkor a részletes terepet vizslathatjuk, egységeink irányítása is itt történik.

'**F1**': Aktuális információt ad a kurzor álltal érintett személyről, járműről, épületről.

'**F2**': A terep térképét mutatja, ezzel a főképernyőre térhetünk vissza.

'**F3**': Az aktuális missziót olvashatjuk végig még egyszer.

'**F4**': A csapat járműveit, legénységét, fegyvereit, illetve egyéb felszerelését választhatjuk ki, magyarán a felszerelés (katonanyelven bemálházás) ezen a képernyőn történik.

'**F5**': A jelenleg folyó "harcászati tevékenység" jelentéseit koslathatjuk végig szemünkkel, az '**Enter**'-rel pedig az aktuális, éppen most beérkezett adatokhoz juthatunk hozzá.

'**F6**': A főtérkép kicsinyítése, illetve nagyítása.

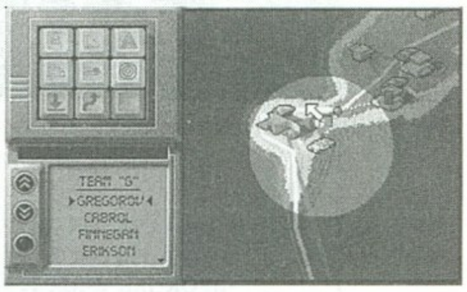
'**F7**': A misszió részletes leírása (feledékenyeknek).

'**F8**': A játék **options** menüjébe jutunk el, ami könnyen kiismerhető. Ja, a "Strategy" és az "Action" jelleg és választhatóság szinte egy és ugyanaz.

'**F9**': Régebbi, lementett játékállás betöltése.

'**F10**': Játékállás kimentése.

'**P**': A játék pauzálása.



Az irányítás "akció" közben legjobban joystick használatával oldható meg, de lehet mouse-keyboard kombinációval is próbálkozni. Ekkor a jobb click a vezető szemszögéből, a bal click a fegyverkezelő szemszögéből mutatja a harcteret. A főképernyőn van egy-két ikonszerű ábra. A felső sorban a műholdas beláthatóságot, az úthálózatot, a kommunikációs vonalak sűrűségét vetíthetjük ki. Egységeinknek az alsó sorban adhatunk parancsot a mozgásra és a tüzelésre, amit aztán beállítások, módosítások sora követ, így a végén azt se tudjuk, hogy honnan indultunk ki, mire a tényleges művelet megkezdődne.

Furcsa és idegesítő játék a ***Red Ghost***. A játszhatósági szint borzasztó, az ilyesfajta fél-stratégiai játékok esetében a gyorsaság és egyszerűség kincset ér. Itt viszont a túlbonyolítottság magasiskolája fogad minket. A grafika, eltekintve a bevezetéstől és a közbevetett animációktól, élvezhetetlen, és az év másik, hasonló kategóriájú bukását, a ***This Means War***t idézi. Sajnos a hang és a zenék sem nyerték el tetszésünket.

Csalódásunk persze szubjektív, így a világért sem szeretnénk elijeszteni senkit a játék beszerzésétől, sőt, "megveszekedett" stratégáknak érdemes kipróbálniuk.

NightBladE

Minimum hardver: 486DX33, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB, GUS

Kiadó: Empire

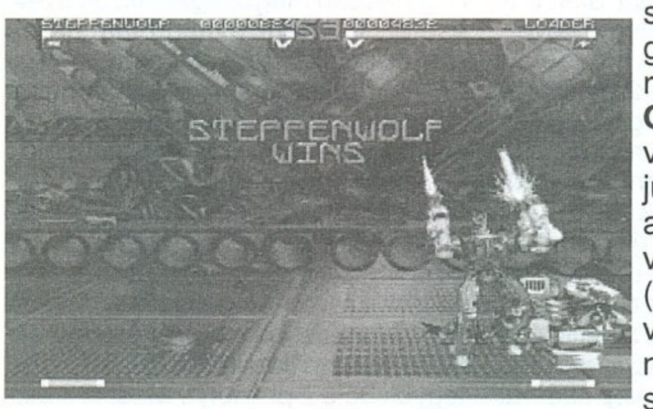
Tesztpéldány: Kobak Kft.

Grafika:
Hang:
Design:
IQ:

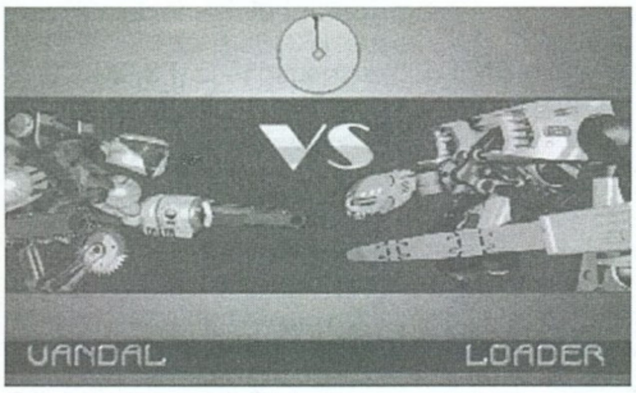


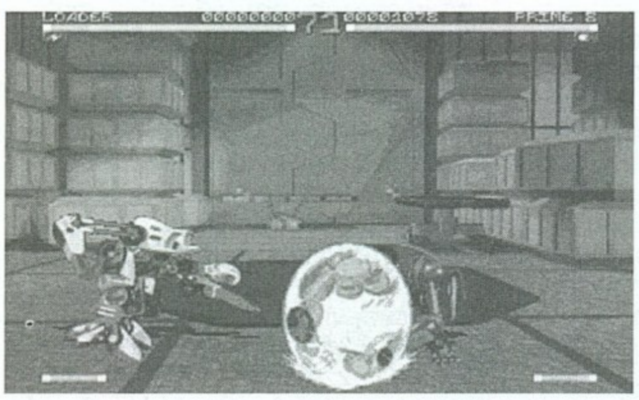
Rise of the Robots 2

Miért van az, hogy egyes cégek egyszerre tudnak kiadni korszakalkotó és iszonyatosan rossz programokat? Pontosan ez a helyzet az ***Acclaim***mel, ha a ***Mortal Kombat***ot és a ***Rise of the Robots***-t nézzük. Bár a második rész címe hivatalosan ***Resurrection: Rise 2***, ez a lényegen nem sokat változtat.
Maga a játék jó ötlet lenne, de a megvalósítás terén igencsak hiányosságokat szenved, más szóval lófütty. Lássuk a második rész főbb jellemzőit:

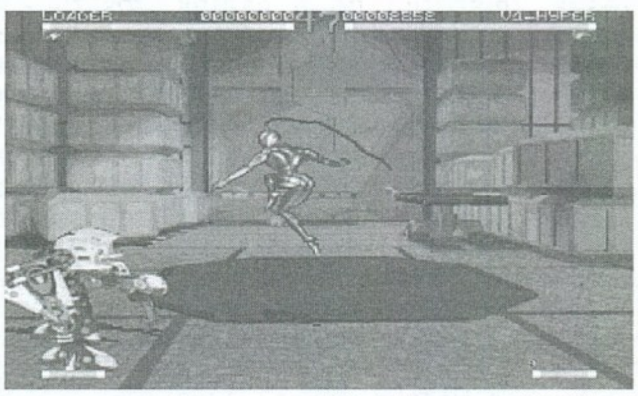


Először is a setupban kiválaszthatjuk, hogy milyen nyelven óhajtunk komunikálni a programmal, ez mondjuk OK. Utána jön az első hidegzuhany, amikor az irányítóbillentyűket szeretnénk beállítani, hiszen a 4 irány után 3 ütést és 3 rúgást kell definiálni. Valaki mesélje már el, hogy mire jó ez a hatféle támadás, mert a játék során semmilyen különbséget nem láttunk köztük (de lehet, hogy hogy csak mi vagyunk vakok...). Utána a szokásos dolgokat lehet beállítgatni.
Elég furcsa volt, hogy egy gépen (AMD 5x86-133 8M RAM) minden további nélkül futott High Detailben (640x480), míg a szerkesztőségben az egyik DX2-66-on 8 MByte-tal – memóriahiányra hivatkozva – csak 320x200-ban volt hajlandó megszólalni. Ki érti ezt? Hogy végre valami jót is mondjunk, a program automatikusan felismerte a GUS-t. Ennek ellenére belenéztünk a hangkártya-setup-ba, és örömmel láttuk, hogy legalább ismer egy csomó kütyüt.
Érdekes, hogy a program felkínál egy választási lehetőséget, hogy a hangminőség legyen rossz vagy a játék lassú? Köszi szépen. Végül megintcsak átkozódtunk, mert bunyó közben semmiféle zene nem szól, csak valami prüntyögés a hangfalakból. Kíváncsiságból beállítottuk a **High Quality-Low Speed** opciót, ám a hangok így is szörnyűek voltak, mintha nem is egy GUS, hanem egy Szokol rádió sercegett volna. Na jó, de milyen ennek az ellentéte, a **Low Quality-High Speed**? Hát, a sebesség egy cseppet sem jobb, a hang sem változott, maradt ugyanolyan szörnyű. Persze ezen a minőségen még tovább lehet rontani a **Game Options** segítségével, ahol kikapcsolhatjuk a háttéranimációt, az árnyékokat, az átvezető animációkat (merthogy azok is vannak, nem is csúnyák), meg a parallax scrollt. Legalább azt a lehetőséget meghagyták nekünk, hogy beállíthatjuk a menetek hosszát (ez valami másra emlékeztet...), és itt állíthatunk a nehézségi szinten is. Milyen lehet a legnehezebb szint, amikor azt 100%-nak véve 30%-on összesen 2, azaz kettő ellenfelet tudtunk legyűrni...

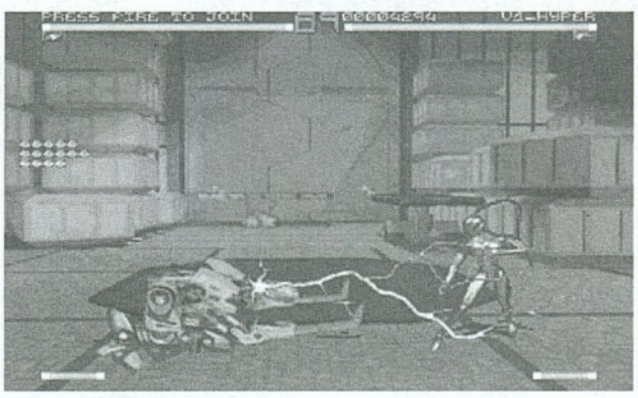




Ha már ez így szóba jött, be is fejezhetjük a setup taglalását, és rátérhetünk magára a játékra. A választóképernyő már majdnem mosolyt csalt az arcunkra, hiszen szám szerint 18 mikrobi közül választhatunk. Na gyerünk, lássuk a medvét! Feszülten várjuk az első harcot egy *Detain* nevű illetővel, mire kapunk egy VS képernyőt, és felül egy kék óra-szerű valami kezd el körben feltöltődni. Mi ez? Aztán lenézünk a drive-ra, és látjuk, hogy a CD bőszen töltöget! ********* *********! Hát ilyen nincs... Végre megkapjuk a hőn áhított képernyőt. Bár ne kaptuk volna! A hátterek a nagyfelbontás ellenére is üresek, sivárak, a pályák ötlettelenségben szenvednek. Ha valaki azt hiszi, hogy ezek után a robotok mozgása vagy a játékmenet nyújt valamiféle felüdülést, azt sajnos téved.
A speciális támadások kimerülnek néhány tűzlabda-lövésben vagy dupla ütésben, a **combo**-król már nem is beszélve. Elnézést, nem **combo**-k, hanem **chaos**-ok, hiszen a program pl. **3 Hits Chaos**-nak nevezi ezeket a mozdulatsorokat, amikhez sokszor nincs is külön animáció, csak egymás utáni alapütések. Egyszer kaptunk egy **28 hit combo**-t (bocsánat, **chaos**-t), ami abból állt, hogy az ellenfelünk bepörgött (mint *Kano* a ***Mortal***-ban), kinyujtotta az egyik csápját, villámgyorsan csinált előttünk 28 bukfencet a levegőben, miközben a csáp 28-szor megütött. Jajj! Természetesen kivégzések is vannak, persze a nevük nem **Fatality**, hanem **Execution**. Majdnem minden kivégzés annyi, hogy a hóhér elénk áll, felemeli a fegyverét, és tüzel (jó, hogy nem vizel...), aminek hatására darabokra esünk. A speciális támadásokat nem írjuk le, mert nekünk a lista ellenére egy darabot sem sikerült összehozni. Főellenfél is biztosan van valahol, de ezek után nem is vagyunk rá kíváncsiak...



Ennyi szidalmazás lássunk végre valami pozitívumot is. Hát... öö... Na jó, a robotok tervezése az egyetlen, ami egy kicsit vigasztaló a játékban. Elég fantáziadús kreálmányok születtek, nekünk *Crusher* tetszett a legjobban pengés karjaival, de a többi fickó sem piskóta.



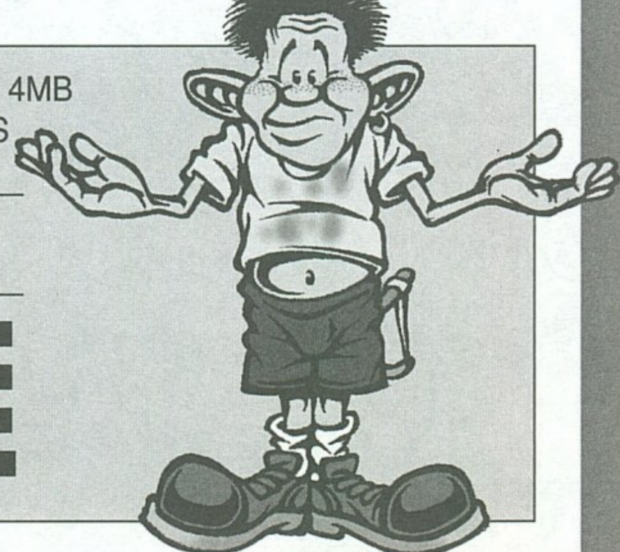
Nem szoktunk egy játékot ennyire kritizálni, de sajnos a robotok kinézetén kívül nem tudunk rajta mit dícsérni. Valószínűleg a fiatalabb korosztály (14 év alatt) fog játszani vele, de hogy hány percig, azt még kétséges. Ha már verekedős játékot akar valaki, akkor javasolnánk a ***Mortal 3***-at...

Ruszi

Minimum hardver: 486DX2, 4MB RAM, 2x CD-ROM, SB, GUS

Kiadó: Acclaim
Tesztpéldány: Mixim Kft.

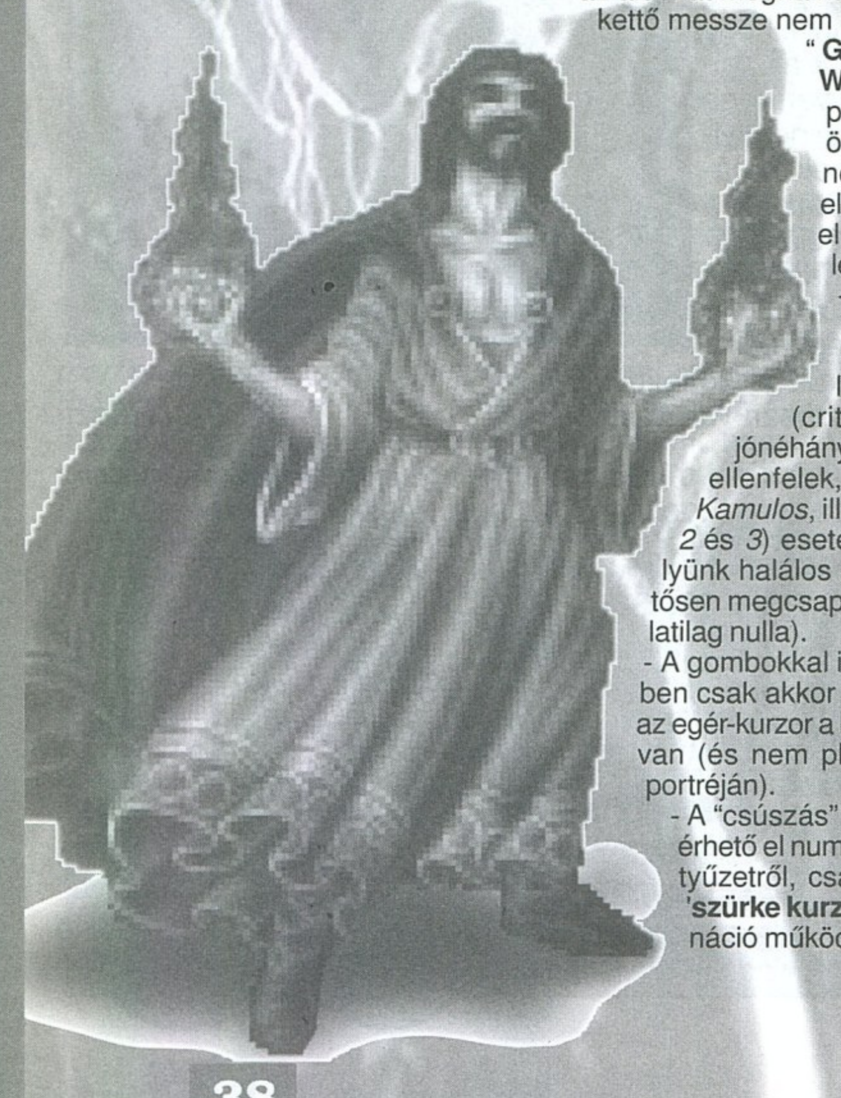
Grafika:
Hang:
Design:
IQ:



Albion

"Az évtized szerepjátéka, lenyűgöző, fantasztikus, kétszobakonyhás, parabolaantennás, központi fűtéses..." – mondta nagymama, mielőtt hamm, bekapta a farkas.
Hogy miért pont az évtizedé? Ki tudja, ez a szó úgy megragadott bennünket. Bár valósabb képet mindenki maga alakítson ki...
Tény, hogy nem egy túl kellemetlen játék, ami még a hazai piacon is sikerre számíthat, nem utolsósorban annak köszönhetően, hogy szerények az erőforrás-igényei. Az igen tűrhető előélettel rendelkező ***Blue Byte*** most sem akarta lejjebb adni a színvonalat, így ismét dícsérhetjük a germán precizitást és sörfőzést (ez utóbbiban azért kevesebb érdeme van az említett cégnek).
Grafikájára sehol sem lehet azt mondani, hogy rusnya, a hang és zene is kellemes, ám a legjobb az egészben talán a történet, ami egészen egyedi és felüdülésként hat a sok-sok sablonos RPG között. Sőt, a készítőknek volt egy olyan dícséretes törekvésük, miszerint ne a csaták legyenek a játék meghatározó momentumai, ám ezt sajnos kevésbé sikerült megvalósítaniuk. Csalás nélkül a játékidő kb. negyven százaléka a harcokra és azok előkészületeire (pl. pihenés kevés LP miatt) megy el. Ezen még legközelebb javíthatnak.
Egy másik ígéretük, hogy "fordulatos, taktikai csaták" találhatók a játékban, nem nyertek kifejezetten pontos megvalósítást. Egyrészt teljesen felesleges volt a játékosi oldalnak mozgási korlátozása két sorra, aminek az lett a következménye, hogy egy-egy előre lépő szörny miatt nem keveredhet kézitusába egy másik rémmel a többi, unatkozó karakter.
Ahogy a doboz hátulján írták: nem orkok, törpék és elfek ellen kell küzdeni. Ehelyett vannak pl. *skrinn*ek, *brogg*ok és *krandir*ok. Csak tudnánk, mennyivel jobb az, ha valaki egy szörny nevére csak papírról emlékszik, mert annyira idétlen a hangzása... Ugyanez vonatkozik egyébként a városokra és emberekre is.
Külön csemege számunkra, hogy a kézikönyv most magyar, így a kezelés ismertetésétől el is tekintenénk. Akinek esetleg ez így is gondot okozna, számukra majd készítünk egy "Hogyan tanuljak meg olvasni az ***Albion*** kézikönyvével?" című kiadványt (hamarosan úgyis jól fog jönni egy ilyen a Lajos csimotáinak).
A helyesírása elfogadható, csak az ortográfiánknak ne lenne része az elválasztás és az összetett szó... Érdemes lenne kibogarászni, hogy mely függvény alapján döntötték el, hogy ezt a szót most miért írják helyesen, majd két sorral arrébb rosszul elválasztva. Valószínűleg bele kell számolni egy ún. "bizonytalansági tényezőt". A legnagyobb bűn, hogy a doboz hátulján "felhasználó barát"-ról van szó (esetleg a pannonhalmi apátság berkeiben is tetszést aratna a játék). Na jó, ez grécsiskedés, nem kell szegényeket annyit bántani...
Ezen a hibán kívül a kézikönyv el is menne, csak ne lennének benne földig érő szakállú poén-próbálkozások (?). Óriási pozitívum, hogy a végén van egy szószedet néhány idétlen névről (áldja Önöket most a leírás készítője!)

Néhány kiegészítés, javítás a kézikönyvhöz:
- Kimaradt egy fontos gomb a kézikönyvből, az '**F10**', amivel pontos koordinátáinkat tudjuk meg (térkép száma, x, y).
- Ha a kézikönyv "megöli"-t ír egy varázslatnál, az valójában csak sebezni fog (aminek következtében az áldozat meghalhat, de azért a kettő messze nem ugyanaz). A "**Goddess' Wrath**" esetén pedig nem az összes, hanem csak egy ellenfél pusztul el (de az tényleg).
- Csatákban az ellenfél is képes halálos ütésre (critical hit), és jónéhány rosszfiú (főellenfelek, pl. *Kontos*, *Kamulos*, illetve *AI Body 2* és *3*) esetén a mi esélyünk halálos ütésre jelentősen megcsappan (gyakorlatilag nulla).
- A gombokkal irányítás 3D-ben csak akkor működik, ha az egér-kurzor a látómezőben van (és nem pl. a karakter portréján).
- A "csúszás" (strafe) nem érhető el numerikus billentyűzetről, csak az '**Alt**' + '**szürke kurzorok**' kombináció működik.



A dobozon olvasható Windows 95-öt csak DOS-ablakból támogatja, de azért ez részben öröm is, hiszen a gépigény így maradt a (relatív) padlón.

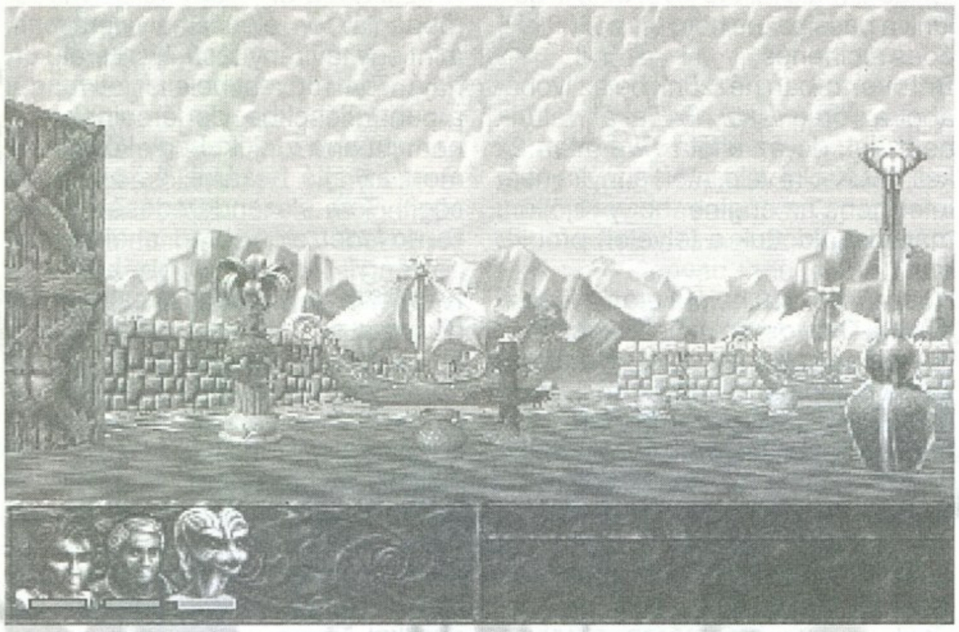
A berhelésről: itt is a név előtt kell keresni a hozzátartozókat, tehát a megadott koordinátákat ki kell vonni a név kezdőbetűjének pozíciójából (ez ugyanis változik kimentett állásonként). A gyors játékhoz elég a következőket átírni:
- LP/SP: 48-tól 2x2 byte, 2 byte szünet, ismét 2x2 byte (elég az FF4F)
- Tulajdonságok (2x2 byte mindegyik): 232-126. (Tulajdonságonként maximum 180-200-at adjunk)
- Érdemes még a játékosok koordinátáit is megbizergálni, főleg a **Main**in játszódó részben, mert sokat kell lótni-futni. Ez a kimentett állás legelején található, a pontos pozíció változik, de a térkép számát hexává alakítva megtalálhatjuk. Csak ugyanazon a térképen ugrálás esetén használjuk, amúgy kiakadhat (kivétel **Beloveno** és a 2 másik hely közti váltás). A rohangálás kerülése végett a legfontosabb koordináták (hexában):
- **Beloveno** (CD, 85, 64);
- **Kounos** (CB, 9B, 6D);
- **Srimalinar** (CB, 51, 35);
- ***Iskai* szentély** (CB, 30, 8A);
- **Equipment Maker** földalatti rész, kezdet (F3, 8C, F4);
- Előbbi, végső rész (F3, 2C, 09);
- **Sivatagi barlang** bejárata (D9, 79, D6).

A történetbe bele is kezdenénk, szigorúan a játékhoz szükséges momentumokat ragadva meg, noha magyar nyelvű hintbook nem várható. Nekünk csalásokkal együtt olyan 32 órába tellett végigvinni a gamét (a berhelés idejét nem számítva), ebből 12 órát meg lehet spórolni a leírás olvasásával, bár kétségbe vonnánk, hogy valaki azért fizet ki súlyos ezreseket, hogy utána két nap alatt megunja új szerzeményét.
Elnézést a néhol távirati stílusért, de a játék sztorija tényleg kb. 150.000 szavas, amihez az összes teendőket hozzáfűzve kb. 160 oldalas (A4) leírást készíthetnénk (kommentárok nélkül!)...

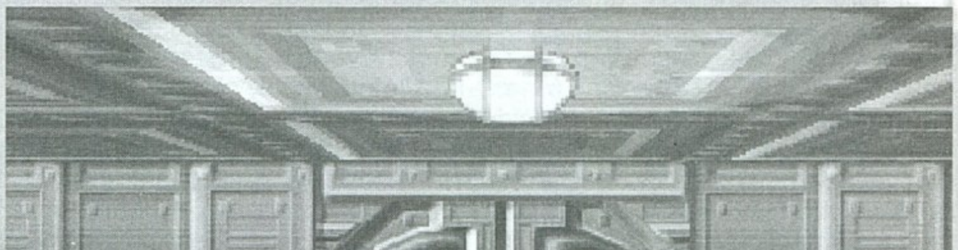
Tom Driscoll űrhajóspilóta szerepében éppen felébredtünk az introban látható álmunkból, majd ki is mehetünk a folyosóra, hogy megismerkedjünk régi barátnőnkkel, *Christine*-nel (aki szerintünk transzvesztita).
Miután kiderült hogy ellenállhatatlan kanok vagyunk, megtudjuk a nagy sztorit, hogy az egyik kormánybiztos feldobta a bakancsát, miközben hiperugrás alatt beszélgetni szeretett volna a Földdel (valami karib-tengeri szextelefont hívott a DDT vállalat pénzén). Darabjai ott láthatók a COM1-szobában (IRQ 4).
A hajó legénységével való ismerkedés helyett/után keressük meg öreg barátunkat, az afrikai illetőségű technikust, *Joe*-t. Keletre találhatjuk.
Útközben a vicc kedvéért beleolvasgathatunk az újságos-egységekbe, hallhatunk pl. az európai közös pénzegység bevezetésének 14. sikertelenségéről, ami ismét Németország ellenkezésén bukott meg (naháť, ez a ***Blue Byte GmbH*** politizálál!). Említést tesz még az egyik hír egy bizonyos "*Gates*-prize"-ról is (ha jól számoltuk, 2073-ban alapították, biztos miután a szájbőrszpész egésze kiadta Az Üzenetet, miszerint "Abort, Retry, Ignore?")
Joe-nál beszélgessünk a balesetről, és ad egy kódot (1042), amivel lejuthatunk a karbantartási szintre, s onnan fel a kommunikációs szobába, hogy jobban megvizsgálhassuk a balesetet. Odalent gyakorolhatjuk az első puzzlékat, nagyon könnyűek, így helytakarékossági okokból ezt ki is hagynánk (a felmászáshoz is 1042-t kell beütni). Fent a vértől maszatos konzol alatt talál *Tom* egy blézerpisztolyt, de ezt dél felé nem tudjuk kivinni, mert a biztonsági emberek ("Üsd-meg" őrző-védő Kft) rossz szemmel néznék. Vigyük vissza az alsóbb szintre, és ahol találtunk egy "ládát" a falban, oda tegyük bele a pisztolyt. Most ki a biztonsági őröknél a felsőbb szinten (délre), majd megint vissza az első lejáraton, vegyük fel a ládából a fegyvert, és ugyanabba az irányba vissza (ezt a tortúrát az egyirányú ajtó miatt kell megtenni).
Jelentkezzünk a kapitánynál.
Sikeres kényszerleszállás és mese után az *iskai* fővárosban találhatjuk magunkat.
Innen már csak röviden. A klánházban (ahol kezdünk), menjünk le az alsóbb szintre, s ott addig túrjuk a szemetet, amíg elő nem halászunk egy csákányt, majd egy órát. A csákánnyal a ránkomlott nyíláson tudunk kimászni, miszerint jobbal rákattintva a **USE ITEM**-mel a csákányt választjuk. Aktiváljuk a kronométert.
Kint a városban menjünk a főnöknő házához, ahol egy gyilkosság megoldásában kell segédkeznünk, menjünk arra, amerre a gép mondja, majd miután az egyik varázslóiskola vezetője, maga *Fasírt* is belekeveredik, a szabadban keressük meg a várostól északkeletre lévő kis elhagyatott épületet, a régi céhet (északra menjünk, amíg egy tóba nem ütközünk, majd a keleti oldalán végig, egészen az elhagyatott útig, aminek a nyugati leágazásánál át kell menni egy öreg hídon). Itt bejárva a dungeont (semmi extra nem kell a harcokon kívül, maximum annyi, hogy az éhes szájaknak a *krondir*okból nyert húst adjuk, a csapkodó karok esetén pedig oltsuk el a fáklyát).
A furcsa, villogó teremben találkozhatunk *Argim* maradványaival (*Drir*rel érjünk hozzá), akinek szüksége lenne egy zenekristályra (**blue music crystal**, kapható a **Mixed Goods** szaküzletben), de anélkül is megtalálhatjuk az orgyilkos hulláját, kezében egy tőrrel.
Ezzel a tőrrel rohanjunk a *Fiir*hez, akinek tanácsára menjünk a **Dji-Fadh** legfrissebb vezetőjéhez, *Bradir*hoz (nyugat után északra lesz a céhen belül). Majd mindent meg is oldottunk. Ezután csatlakozik immár a második macskaember csapatunkhoz, és csak a *Sebai*nak kell szólnunk, ha meguntuk a városnézést.

Ne felejtsünk el iránytűt venni.
Eljutunk a kelták városához, ahol hamarosan rájövünk, hogy nem ide szállt le az űrhajó, így tovább is mennénk, de a halásznak kell egy engedély is, hogy fuvarozhasson minket, míg a király csak egy bizonyos nemileg aljzó hatású amulett megszerzése ellenében hajlandó ezt kiadni.
Ezt az amulettet **Arjano**-ban, a druidák földalatti központjában találhatjuk meg (e falutól északra található, a **Kluota** nevű folyó mentén, a testvérfalutól még északabbra, egy magányos épületben).
Odalent az a gond, hogy egy bizonyos *Beró* tudná odaadni az amulettet, ám ő eltűnt a tiltott kazamatákban, amik legalul vannak.
Lent először 2D-s szintre kerülünk, ahol szükségünk lesz legalább 2 vödörre, teli vízzel. Az elérhető platóra való ráállás után a tüzes csapdákat tudjuk így ártalmatlanítani. A fenti taposóra állás után a kardok visszahúzódnak, majd a következő 3 taposónál balról jobbra, sorban nyomjuk rajtuk végig. A következő 9+1 plató esetén a kívánt lenyomat jobbra látható, a kardok elhelyezkedése szerint. Le is jutottunk a 3D-s szintre.
Ezen a szinten pár falon található gomb (figyelem, nehéz őket észrevenni), kar, és plató után lejjebb is juthatunk (a platók esetén be kell nyomni az összeset, a szökőkúttól keletre pedig nem érdemes menni, mert csak egy átkozott tárgyat találhatunk).
A harmadik szinten először addig kell nyomkodni a lapot, míg az északkeleti sarokban ki nem nyílik egy ajtó. A szint többi része szóra sem érdemes (na jó: le kell esni egy kulcs megszerzéséhez).
A negyedik szinten két taposó után nyílik az ajtó, majd csak a zöldekre lépjünk, különben egy csomó *Animal* nevű szörnnyel kell megküzdeni. Utána délre menve a kék lapra rálép csapatunk egyik tagja, és már le is estünk. Itt egy rejtett gombot kell benyomnunk a tűz mögött, és már fel is jutottunk oda, ahonnan leestünk (keletre indulva ugyanide jutunk, hosszabb játék után). Most kerüljük ki a kék platót, és az ötödik szint B területére is eljuthatunk (ahová estünk, az volt az A).
Ha tűzgolyók kikerülése után nyugatra látunk egy kart útközben (nem biztos, hogy van), rántsuk meg, majd lent csákányozzuk a keleti falat, onnan továbbmenve az északit, itt is rántsunk meg kart, később keressük meg a harmadikat is (az *animal*ek között). Nyugatra menve a zöld fal mögött sok **blue staff** található, amiket vegyünk fel, rohanjunk vissza keletre, kerüljük ki a vermeket, majd a kék mezőkbe sorra nyomjuk bele a talált kék botokat, és lent is vagyunk a hatodik szinten, ahol *Beró*val találkozhatunk, és megkaphatjuk az amulettet.
Beloveno városába jutva ismét rájövünk, hogy az űrhajó nem erre van, ám látogassunk el a tanácsházára, ahol a nagyfőnökkel, a kedves *Herras*-szal beszélgessünk az időjárásról. Ezután nézzünk el a piactér északkeleti oldalán lakó, testét áruba bocsátó hölgyhöz. Senki ne gondoljon a szolgáltatások igénybevételére, mert most csak információt kapunk tőle. Azonkívül illik felvenni társnak az ott lebzselő *Khunag*ot, hogy teljes legyen a parti. A hölgynek ígérjük meg segítségünket, bár a pletykával még nem sokat tudunk kezdeni.
Keressük fel **Kounos** falvát, ahol egy északi kunyhóban *Mellthas* öreg barátjával, *Dairos*-szal találkozhatunk. A kunyhóból kijövet menjünk le a főnök, *Kontos* irodájába. Az odavezető utat elállja egy 350 LP-s figura, mi más módot nem találtunk a továbbjutáshoz – pedig van –, mint őt lenyomni (csak meg kell sérteni).
Kontos irodája a 3D-s szinten keletre található, vele beszélve semmi érdekeset nem tudunk meg. Menjünk még ezen a szinten északra. A nagyobbik teremben 6 színváltós plató van, majd mindjárt velük is tudunk foglalkozni. Tovább északra menve a lejáratot keressük, a ládát pedig ne nyissuk ki.
Odalent egy nyugati ajtó mögött megtalálhatjuk a fentebb lévő teremhez a színtérképet, illetve keletre egy dokumentum részét (a másik része majd később kerül elő). Van még 2 tűzlabdát lövöldöző mechanizmus is, amelyeket karokkal tudunk működtetni. A keletivel nyugatra toljuk az átjárható falat, a nyugatival keletre, és a tűzlabda délre le is pattan, így kilőve egy kék mezőt. Megfelelően pozicionálva az átjárható sárga falat, nyissunk utat délre, hogy értékes nyereményeket leljünk.
Ha mindez megvolt, keressük fel **Srimalinar** falvát (azt egy nevet sosem tudtuk megjegyezni, jó ez a kézikönyv). Itt két fontos hely van, a kocsma (ahol csak enni lehet – de nem ettől fontos), ott is *Edjiir*, és egy építész, bizonyos *Arim* (háza a város ÉNY-i részében van).
Edjiir a pult mögött található, és 80 petákért hajlandó egy infot megosztani velünk (ezt csak akkor mondja, ha már voltunk *Kontos*-nál). Majd *Arim*ot is hallgassuk meg egy másik nyugtalanságról.
Első utunk vezessen vissza **Beloveno**-ba, nézzünk el megint hetéra barátnőnkhöz, akinek ismételten ígérgessünk (az semmibe sem kerül), majd *Herras* úrhoz, a tanács vezetőjéhez. Mondjuk neki, hogy "**assassination**", és már meg is akadályoztuk *Gard*, *Riko* és *Kontos* gonosz tervének 'A' részét. A 'B' részhez látogassunk el **Kounos**-ba, itt beszéljünk *Dairos*-szal (ha először ide jövünk **Beloveno** helyett, akkor *Herras*-t megorgyilkolják). Ha már erre járunk, ugorjunk be *Kontos* barátunkhoz is, akivel beszélgessünk el a **beloveno**-i tanácsról. Ha most (vagy később) visszamegyünk **Beloveno**-ba, jutalom üti markunkat, néhány drágakő kíséretében (az orgyilkosság megakadályozásáért).
Ezután nézzünk vissza **Srimalinar**ba, ott is *Edjiir*hez, akitől – tekintettel a feszült helyzetre **Kounos** és Srimalinar között – megkaphatjuk a dokumentum hiányzó részét (ha mégse kapnánk meg, akkor előtte oda-vissza kell látogatni a két falu között). **USE DOCUMENT PART**, és máris egy komplett és teljes értékű bizonyíték található két kezünk között.
Ha most visszamennénk **Kounos**-ba, már senkit sem találnánk ott, inkább irány a szentély. Bizonyos faji problémák vannak kibontakozóban, úgyhogy jobb, ha közbelépünk. A dokumentumunk mindent bizonyít, az ellenségeskedésnek vége, aláírták a **Srimalinar-Kounos** alapszerződést.
Mindössze az öreg varázslót (*Kenget Kamulos*-féle), *Kontos*-t kell felkeresnünk. Nézzünk szét odalent a szentélyben, majd felfelé jövet bele is botlunk a bácsiba, és harc után (600 LP) édes a pihenés.
Beloveno-ban nézzünk be az ivóba, ahol az öreg *iskai*, *Frill* akar velünk beszélni, de az idióta *Sira* miatt 2x kell **TALK**-olni vele, mert annyira nem intelligens az engine, hogy rájöjjön, már megoldottuk a felvetett problémát.
Hosszú-hosszú hajóút után a legendás **Dji Cantos**-on, a Felvilágosultak Rendjének szigetén találjuk magunkat. A hajóútnál is hosszabb gyalogút után pedig egy pazarul díszített palotában, ahol annyit beszélhetünk, hogy belefárad a szánk is, sőt, megtudhatunk egy nagyon aranyos kis mesét a játék hátteréről, és minden világossá is válhat, ha mindezt hajlandóak vagyunk elolvasni.
Csak a lényeget tömören: a bolygó uralkodó szelleme *Animebona* (a továbbiakban *AB*), akinek öccse, *Animenkna* (vagy hasonló, a továbbiakban *AK*), és mindketten az *Ismeretlen Isten* gyermekei (magyar hangja Szabó Ottó). *AB* eleinte a Földön is jelen volt, de el kellett menekülnie, mert *AK* és bajnokai elűzték onnan, többek között ezért nincs nálunk mágia. Vele együtt menekült a kelták egyik része is (mert ők *AB* gyermekei, de mégsem az *Ismeretlen Isten* unokái, és főleg nem Szabó Ottó unokái), és itt boldogan élték ezentúl mostanáig, mert úgy tűnik, *AK* a *Toronto* képében ezt a világot is le akarja rombolni.
Egész érdekes, hogy mekkora kapitális baromságokat tudnak írni Arisztotelész és Homérosz (főleg Odüsszeusz) nevével kapcsolatban. Ilyen esszék csak a magyar érettségiken születhetnek. Akkor is, amikor az érettségizőnek nem túl sok köze van az anyaghoz... Érdemes legalább ezen átrágni magunkat, a jó mulatás kedvéért.
A lényeg, hogy csatlakozik hozzánk egy *Harriett* nevű fehérnép, aki klassz varázslatokkal van tele (**Dji Cantos** mágia), és ráadásul megrövidíti utunkat az egyes helyszínek között (a varázsszemmel ellátott barlangokat tudja kinyitni). Vele elugorhatunk **Umajo-Kenta** városába és az azt körbevevő sivatagba, de először *Rainer* barátunk lelép (még **Dji Cantos**-ra indulásunk előtt megpattant *Mellthas* és *Sira* is).
Umajo-Kenta-ba észak felől juthatunk. Fontos, hogy itt ne vegyünk kaját, mert nagyon-nagyon drága. Gyaloglásunk után öblítsük is le a sivatag porát a helyi büfében (**Ore Mine Inn**). Keressünk egy *Konny* nevű hölgyet, akivel beszélgessünk el mindenről, sok fontos információt fog nyújtani. Hallunk egy bizonyos *Ohl*ról, aki minden nap, pontban délben található a bányában, és tud egy átjáróról a délre lévő sziklamezőkön keresztül. Keressük is fel, a bánya a bányászok céhén belül van, északra, egy jó nagy terem.
Ohl-nak mondjuk, hogy "*Konny*", mert csak az ő ajánlásával hajlandó velünk beszélni, majd ígérjük meg neki a drágakövet. Este hatkor találkozhatunk vele a város bejárata előtt (kint a sivatagban). Engedjük meg, hogy belekutasson hátizsákunkba, és már a barlangban is vagyunk.
A barlangban a déli kijáratot keressük fel, és menjünk ki rajta.
A szabadba érve egy fürge madár röppen át *Tom* előtt, amely nem más, mint egy távirányítású, kisméretű űrhajó. *Tom* rögvest bele is veti magát a puha ülésekbe, de társainak már nem jut arra idejük, hogy kövessék, mert az ajtó bezárul, és altatógáz segíti *Tom* elszenderedését. A **Toronto** fedélzetén ébred, ahol egy "bizottság" fogadja, többek között *Ned*del (a helyi *AI* egyik teste), a kapitánnyal és *Christine*-nel (aki időközben terhes lett Joe-tól, csakhogy ezt *Tom* még nem tudja, és a játékban sincs róla szó, de mi azért éreztük – ergo: mégsem volt transzvesztita).
Amint *Tom* beszélni akar a bolygón található életről (mivel a kiaknázáshoz szükséges, hogy lakatlan legyen a planéta), *Ned* és a kapitány egy kórházi gyógyszobába dugják, bezárt ajtókkal.
A sztori szempontjából kissé sántít a dolog, mi *Ned* helyében inkább egy golyóbist röpítettünk volna *Driscoll* fejébe, még mielőtt a **Toronto** fedélzetére hozták volna...
Tom fel-alá toporzékol a cellában, egyszer csak *Joe* nyitja ki az ajtót, és mélyenszántó beszélgetésbe kezdenek. Nem volt nehéz rájönniük, hogy *Ned*nek sok teste van, és *Beegle* kormánybiztos halála sem volt véletlen, mert ő is rájött, hogy a bolygóról szóló adatok hamisak. Ha ez kitudódott volna, a vállalatnak (DDT) kampec, így sem ő, sem a kommunikációs berendezés nem élhette túl a dolgot.
Közös elhatározás, hogy a mesterséges intelligenciát ki kellene kapcsolni, hogy a hajó többi lakója értesülhessen a tényekről, amiket amúgy is már gyanítottak (pl. belélegezhető légkör, eleinte nehézségek a bányászatnál, szörnyek támadása)
Ahhoz, hogy eljuthassunk a központi irányításért felelős konzolhoz, ami a reaktor közelében található, egy lejáratot kell keresni a karbantartási szinthez. A lejárat a kelet, dél, kelet irányba haladva el is érhető, ám a kódot (1001) az észak-déli folyosó legfelső termében, a szoba jobb felső sarkában találhatjuk meg, az egyik fiókban.
Mielőtt lemásznánk, az északi falon lévő szekrényből emeljük ki a zöld kódkártyát (bár nem kell semmire).
Odalent keressünk egy inaktív robotot, ha bekapcsoljuk, elkezd minket követni. Csússzunk rá a piros mezőre, ahová ráláp a robot is, így az ajtó kinyílik. Feladatunk néhány, a környéken található világító gomb benyomogatása, majd szedjünk fel egy kóddarabot (ha nem hiszünk a leírásnak, mert azért megadjuk).
A hat zöld mezőt úgy kell beállítani, ahogy a keletre lévő labirintus végén a kapcsoló benyomása megjelenő álláson látjuk. Így kinyílik egy ajtó, és már gyorsabban el tudjuk érni az eddig lezárt négy gombot. Nyomjuk be őket sorban, majd kattintsunk az ötödik, ajtó közelében lévő gombok egyikére (ezek egy egymezőnyi falon vannak). Utána sorban ráismételve az előző gombokra a fal mentén, az egyik mögött meglelhetjük a kód második darabját.

Következő feladatunk 3 robot 3 platóra irányítása, és már délen meg is található a kód harmadik része. Az eddig zárt ajtóhoz már tudjuk is a kód darabjait, csak megfelelő sorrendbe kell őket állítani: 4312.

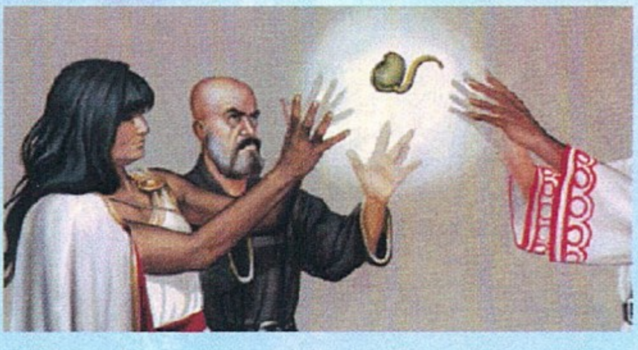


Innen már a reaktornál vagyunk, ahová délről futhatunk be, odabent kattintsunk a konzolra. *Tom* és *Joe* nem tud észrevétlen maradni, *Ned* kikapcsolása sem sikerül, így marad a nyúlcipő, ám a kapuban még *Ned* próbálkozik egy utolsót, *Tom*ot a **Dji Cantos**-on kapott varázstárgya menti meg.
Visszajutunk társainkhoz a sivatagba. **Dji Cantos** szigetére kerülünk újfent, ahol tanácskozásra visszavonul az egész Felvilágosult Szövetség, *Rainer* segítségével. A következő tervet kovácsolják ki (a végrehajtás természetesen ki más feladata maradna, mint *Tom*é és lelkes csapatáé): ha megszerzünk nekik két tekercset, létre tudják hozni a valaha is létezett legfurcsább varázstárgyat, a MAGot (**SEED**), amely valójában nem más, mint *AB* egyik lényege. Ezt kell majd egy nagy energiaforrás közelébe (a reaktor) vinni, és így az űrhajót át tudja alakítani, *AB* részévé tudja tenni.
Először a két tekercsről: az egyiket **Umajo-Kenta**-ban szerezhetjük be, a másikat a hírhedt militáns rend, a *Kenget Kamulos* kazamatái rejtik, tőlük kellene megvenni pénzért.
Lássuk először *Umajo-Kenta*-t. A városban nézzünk el rögtön a *Chief Magistrate*-hez, ami a térképen **residence** névvel lesz illetve, és eddig fegyveres emberek állták el a beljebb vezető utunkat. Beszélgessünk velük, majd a főnökhöz jutva vele is. Megtudjuk, hogy egy igen nehezen elérhető embert kell felkutatnunk, aki az *Equipment Maker*ek céhében, a legeldugottabb zugban, a föld alatt él. Nézzünk be ezekhez a szerszámkészítőkhöz. Keressük meg *Merdgert*, akit faggassunk ki a földalatti termekről, mire tudomást szerzünk egy megkenhető *Zebeno*-ról is. Tőle remélhetjük a kulcsot. Ha már *Merdger* itt van, kérdezzük a "**porenoil**" szóról is (*Agida*-tól tudhatjuk meg), ez a sivatagi hőség ellen védő ital. Vegyünk tőle pár üvegcsével.
Zebeno a bányászok céhében, a bányában lebzsel, ha nincs jobb dolga, és most nincs jobb dolga, úgyhogy nézzük el oda. Kis duma után vállalkozzunk tesztembernek, és a kulcsot meg is kapjuk.
Következő utunk a szerszámkészítő kazamaták volnának, ám egy túlvilági hang tanácsa szerint bemegyünk előbb a bányába (középtájt északon van a bejárat, amelyik ajtó nincs bezárva, azon mehetünk be). Ki akarjuk hallgatni a bányászok nagy titkát, ami az egész bányamonopólium kulcsa is. Nagyon könnyen elkaphatnak bennünket, így mindig húzódjunk be egy-egy falkiszögellésbe, oldalt, ott is úgy, hogy ne láthassuk magunkat (a legmélyére). Megfelelő ütemezéssel és az őrségváltás kihasználásával kússzunk el a harmadik kiszögellésbe (ez ismét a jobboldalon lesz). Hamarosan meg is halljuk a varázsszót (**UMAJO DANU**).
Most már mehetünk a szerszámkészítő céhbe, és ott nyissuk ki az ajtót a frissen kapott kulcsunkkal. Szörnyen hosszú folyosókkal van tele a szint...
Szerezzünk be egy kalapácsot: fussunk a starthelytől északra, keletre, északra, északra, és egy teremben össze-vissza szétvert késpengék környékén meg is leljük a kívánt eszközt. Ezzel vágjunk magunknak utat a kések között a délnyugati teremben (a késes utat követve), egészen a ládáig. A pince térképén kívül a starthelytől keletre lévő lezárt ajtó kulcsát is megtalálhatjuk, ami nem más, mint a késeket irányító szoba.
Ebben a szobában a karokat olyan állásba kell kapcsolni, hogy mindegyik esetben leeresszük a késeket, figyelembe véve, hogy egyszerre mindhárom kart nem mozgathatjuk, mert robban (micsoda egy mechanizmus...). Az egyes karok átkattintása másokat is mozgásba hoz, erre iránymutatást ld. a terem északi falán. Most már továbbmehetünk a központi szobától északra, ahonnan az északkeleti csücsökbe látogassunk el, és egy ládakulccsal lehetünk gazdagabbak, amely a központi szoba ládáját nyitja. Ott pedig egy ajtókulcs van. Lépjünk be azon terembe, ahol sok taposólap van. Itt öntsünk a tűzre egy kis vizet (vödörből – nem messze ettől a helytől van egy vödör a starthely irányában), majd fáklyát felkapcsolva másszunk végig a világító platókon, és már miénk is egy további láda tartalma.
Ettől a teremtől északra lévő helyiségben 8:00-11:00-ig találhatunk egy kart, amit rántsunk is meg, így kinyílt a következő, északabbra lévő terem ajtaja, újabb karral. Ezt is megrántva már le is juthatunk a 3D-s szintre.
Elég picinyke terület, keletre menjünk, ott az első, déli falon található ajtót kinyitva be, majd a legdélebbi pont ajtaján ismét be, és a gyógyító energiamező közelében már meg is találjuk rejtőzködő barátunkat.
A tekercsért cserébe a bányász-rituálé titkos szavát kívánja, ha már tudjuk, mondjuk meg neki, ha még nem, akkor vissza a felszínre (hehe). Pocsék érzése lehet a postásnak, ha e fickó címére érkezik egy ajánlott küldemény...
Fakultatív program a továbbutazás előtt: börtönlátogatás **Umajo-Kenta**-tól északra, útbaigazításhoz a város-kapu előtt (kint), délben megjelenő ételhordó őrt vegyük igénybe (kövessük).
Újabb úticél: a *Kenget Kamulos* barlang, **Khamulon** (fontos, hogyha eddig még nem tettük volna csapatunk részévé *Khunag*ot, most kérjük fel).
A teleport-barlangban válasszuk **Maini** északi részét, innen keletre utazva már ott is állunk a barlang bejáratánál, ahol csak az őröket kell meggyőzni nemes feladatunk fontosságáról.
Miután *Rain* nevű elöljárójuk majd leharapja fejünket a kérés miatt (a Nagy Tudást szeretnénk megvásárolni), elküldenek minket egy időre a tanulók és rabszolgák részlegébe. Kissé át is vernek bennünket, mert amíg partizánakcióba nem lépünk, nem történik semmi, a fakultatív ismerkedésen kívül.
Érdekes tényeket hallhatunk a helyi növendékektől, miszerint a tökéletesség fokozatához a *Kenget*eknek le kell mondani a nőkről, hiszen ők annyira tisztátalanok. Köszönjük, mi akkor már le is mondtunk a tökéletességről, inkább a hölgyek társasága. Tényleg undorítóan fallokrata, férfisoviniszta társadalom ez a *Kenget Kamulos*, akkor inkább a kortárs feminizmus részesévé válunk (reméljük, nem kötik a tagsághoz feltételként a petefészket vagy más, női ivarszervet).
Rövid bóklászás után *Khunag* megunja a dolgot, és felajánlja, hogy mutat egy titkos utat. El is vezet minket oda, ám csak akkor tudjuk a járatot használni, ha már a tanuló kiment a szobából (ebédidő – erről bővebben *Rhuainaigh* tud beszélni, de elég, ha várunk).



Hamarosan egy cella hűvösében, kemény priccsen találhatjuk magunkat (a támadó *Kenget*eknek adjuk meg magunkat rögtön), ám renegát barátunk pillanatok alatt kisegít minket. A cellából északra menve az egyik ládában megtaláljuk a déli ajtó kulcsát, odalent keletre, majd fel északra, és az egyik ládában egy klassz kis kard, a **Gaze of *Kamulos*** lelhető két fénybot társaságában. A fénybot az hasonlít a fáklyához, csak kétszer olyan erős (azaz egyszerre két égő fáklya fényét nyújtja). A következő útvonal: dél, kelet, észak, és már meg is van a 3D-s szintre vezető lépcső.
Elsőként keressük meg azt a taposólapot, amely egy tűzcsóvát hoz a nyakunkra, majd fussunk az ajtó előtti platóra, és már tovább is mehetünk.
A következőben a feladatunk, hogy meggyúljon mind a hat faragott oszlopban lévő tűz (ehhez a tűzgolyókat kell hívni).
Most már két lejáratot is találunk, a baloldalin lemenve néhány szörny után rejtett gombokat (kettőt) nyomkodjunk, egy-egy zászlóállvány mögé vannak elrejtve. Ezen a részen mást nem is tehetünk, menjünk fel és ismét le, csak most a jobboldalon.
A következő teremben feladatunk, hogy a ketrecekbe zárt színes tüzeket kiengedjük, majd a ketrecekben található 4-4 kart átkattintsuk. Ha valaki nem tudná kikerülni a csóvákat, figyelmébe ajánljuk a ketrecek fal felőli oldalán található gombokat, amelyekkel az északon található 3 világító mezőt tehetjük szabaddá. Más teendőnk már nincs is, mint a minket követő csóvákat a megfelelő színű mezőkre vezetni, és már ki is aludtak. Ha kinyitottuk a nyugatra vezető ajtót, nézzünk el rögtön a délnyugati irányban található mini-labirintusba. Ennek a végén egy piros mezőre állva csak csilingelést hallunk, de nem moccan a rács.
Az egyik leggonoszabb (és be kell vallani: legeredetibb) trükk a játékban: türelmesen várni kell a taposón, hogy kinyíljék.
A következő, harmadik szinten ugyanezt a trükköt kell eljátszani, meg kell várni, míg sorban fellobbannak az oszlopokban elhelyezett fáklyák. Ez az a terület, ahol a tanulók a szörnyek ellen gyakorlatoznak, így jobb lenne minél hamarabb eltűnni, ám a kivezető ajtóhoz kellene egy kulcs is, amely a vadállat-mesternél van. Hozzá úgy juthatunk el a leghamarabb, ha az északnyugati ajtón felmegyünk, el északkeletre, és a háromtermes tömbben (nagyobb terem közepén), a legalsó szobában keressük. Ezen a szinten máshova csak

XP-gyűjtés miatt érdemes elnézni, mert kincset sem nagyon találunk.
A negyedik szintre leérve fussunk előre gyorsan, mert hamarosan jönnek a tűzlatyók. Keressük meg a lávás termet. Itt óvatosan, a lávás részek között kell végigcsusszanni, lehetőleg a csizma talpát nem megpörkölve.



Hat terem van az északi és a déli oldalon, az első négy mindegyikében egy-egy kék mező, amihez az utat néha láva zárja el, néha nem. Nekünk ez utóbbi pillanatot ajánlott megvárni, figyeljük a fireballok mozgására. Ha mind a négyre ráléptünk, még ki kell nyitni 4 kaput is, a legkeletibb termekben, fent és lent (a fentinél a 2 gomb az északi falon, a lentinél az északi és a déli falon).
Két irányt vehetünk: északot és délt. Délre egy gombot találhatunk az oszlop mögött, a terem északkeleti sarkában, amivel egy lejáratot tehetünk szabaddá. Alant várjunk a piros platón, amíg a láng alábbhagy lobogásából. Továbbhaladván hasonló látványban lesz részünk, csak most tet-



tünket sietteti egy felénk integető tüzes golyóbis. Ha bátran várunk, belénk fog rohanni. Az északi sarokban húzzuk meg a kart.
Vissza az előző szintre, és most északra. Iszonyatos zajt csapnak a fel-le húzódó rácsok, menjünk el közöttük a legdélibb pontra, ahol is egy lejáró van, és zöld lángcsóvák között kell elevickélnünk a nyugati irányba található folyosóra, aminek a végén rántsuk meg a kart.
Ismét menjünk fel, és most az északi folyosón, az árkádok alatt félúton találhatunk egy gombot, amit benyomva egy végleges lejáratot is találunk.
Az ötödik szinten láthatunk egy rakás taposólemezt, és ettől délre ugyanennek a másolatát taposólapokban. Ha rálépünk az egyik lemezre, egy lángcsóva bejár egy meghatározott útvonalat, amit egy az egyben le kell másolnunk a délebbre lévő lapokon, különben leesünk. Ha szerencsésen átértünk a túloldalra, fakultatív program a keleti részen két gombot keresni (az északi és nyugati falon), mert a ládában egy átkozott **Shadowsword**öt találunk (bár a sebzése jó, de STA-t szív).
Ha egy olyan terembe jutunk, ahol van egy oszlop, sok fireballt lövő szerkentyű és négy taposó (kettő nyugaton, kettő középen), akkor először a fireballokat kell begyűjteni a nyugati platókra lépkedéssel (ugyanis ezek mozgatják az oszlopot), majd álljunk le, és várjunk először a délebbi, majd a másik, középen lévő platón (akkor jó, ha szürkére vált). Tovább is mehetünk, és hamarosan beomlik alattunk a padló, így lejutunk a hatodik, utolsó szintre.
Ez egy iszonyatosan nagy szint, úgyhogy kedvére eltölthet az ember vagy négy órát a bóklászással, főleg ha megszokásból keletre indul el.
Induljunk el nyugatra, onnan pedig a délkeleti sarok termét vegyük irányba (hosszú folyosó, sok ellenféllel, néhány váross taposóval). Itt válasszuk az északi odalon lévő, legkeletibb ajtót.
Amint belépünk, az ajtó bezárul, és nincs más teendőnk, mint egy lemezre rálépni, ami azonnal egy óriási tűzcsóvát gerjeszt. Pánikoljunk! Fussunk az ajtó felé, kezdjünk el dörömbölni, sírni, anyázni... Meg is lett a hatása, mivel a felénk gonosz kacajjal vándorló csóva alatt megnyílt a jóérzésű föld, és már le is juthatunk a Belső Részbe, ahol a Nagy Tudást őrzik.
Csak északra, északra, és a *Kamulos* szobra mögött nyíló teremben meg is lesz a kívánt tekercs, ám főpapok társaságában, akik közül az egyik ránk is támad, sőt, még *Kamulos Isten* is megszállja, csak hogy legyen esélyünk is. Ezért mielőtt belépnénk, ajánljuk a pihenőt.
Bla-bla-bla, lényeg, hogy nálunk a második tekercs is (ne engedjük, hogy *Khunag* lelépjen, még ha személyes bosszúja érdekében ki is használt minket). Vissza **Dji Cantos** szigetére. Itt beszéljünk *Joe*-val, és kérjük meg, hogy csatlakozzék csapatunkhoz (fontos lesz). El a hajóra (vissza **Umajo-Kento**-hoz, ott pedig az *Ohl* által ismertett átjáróhoz, déli irányba onnan ki).



Be is jutottunk a hajóra, egyenes utunk lesz, semmi gond. Egészen az L-alakú végződés előtti folyosóig, amikor is egy keleti beszögellésben található irányítópultba helyezzük be a *Joe* által készített dokumentumfilmet a csikóhalak nemi életéről, mire az egész hajó izgatottá válik, és magunkra szabadítunk egy adag biztonsági embert.



Vegyünk fel egy csavarhúzót is, és az L-betű végén adjuk be a kódot, hogy 1712.
Ismét a karbantartási szintre jutunk. Az egyik lézernyaláb felénk eső végénél találhatunk egy kicsavarozható panelt, amit utána bizergáljunk meg kézzel is. Aki ilyen biztonsági rendszert telepített, az rossz ember nem lehet...
A nyugatra lévő ajtó akkor nyitható, ha a kontroll-lámpa zöldet mutat. A másik lézer kikapcsolásához először aktiváljunk egy minket követő (nem támadó) szervízrobotot, majd csaljuk bele a lézerbe (rohanjunk át gyorsan a túloldalra, amely utat ő le szeretne rövidíteni). A nagyterembe érve ke-



ressünk a keleti falon egy kicsavarozható szekrényt, deaktiváljuk, a keletre lévő robotokat pedig ne nagyon engedjük ki. A déli ajtótól nyugatra lévő panelek közül az egyik rossz, ezt *Joe* bácsi megjavíthatja, és már tovább is mehetünk. Van még egy panel, amit ki kell tekerni, ez a robotgarázstól picit keletre található. Ha ott nincs, akkor a robotok között... Csak csaljuk el őket, nehogy leálljunk mindegyikkel harcolni, mert egyenként van vagy 250 LP-jük, összesen pedig kb. húszezer. A következő két lézermező rakoncátlankodik, úgy kell oldalt fordulva végigcsúszni közöttük, mindig figyelve a váltásra (nem lesz nehéz).



Türelem! Mindjárt itt a vége. Ha valaki nagyon akarja, most kereshet négy négyes kontroll-lámpát: az elsőt még a szint elején, néhány robot társaságában láthattuk, nyugatra van kettő (a lézermezőn úgy lehet átmenni, hogy az elsőnél lemegyünk a legdélebbi pontra, ott fel a két lézersáv között, majd megrongálunk egy panelt a szokásos módszerrel), és a 4x4 színes mezős teremben, az aktiváló gombot benyomva találhatunk még egyet. A készítőktől iszonyú ronda dolog volt, hogy nem mondták meg, mi e négy sor kombinációja, ezért mi ebben is segítünk (északról dél felé, soronként): piros; piros + zöld; világoskék + sötétkék (két szélső); mind a négy szín. Itt már a végső csata fog következni, több tucat *Ned*del, ami nem lesz könnyű feladat, úgyhogy egy fájront mindenképp ajánlott, és fussunk el, amint lehet. Az első csoportot le kell győzni mindenképp, mert tőlük lehet megszerezni egy vörös kódkártyát.
Már a reaktorhoz berohanva készülhetünk is az end-seq-re, de még néhány protokolláris feladatot el kell látnunk: *Colonel Privert* és embereit le kell beszélni a harcról, a következő szöveggel: "**Let's stay ...**", "**Did you see ...**", "**Would you be so good ...**", "**The documentary ...**", "**Think about all the ...**", "**Ich bin ein Berliner ...**"
Lényegében kreatív teendőinkről ennyi, bár még lesz egy Végső Harc az *AI* dobozával (nagytorony, LCD-kijelzővel, 220 W), de ott semmit sem tudunk már tenni, mindnenképp végső elkeseredésében fogja *Tom* beledobni a MAGot a reaktor ablakába...
Összesítő értékelésként: ajánljuk mindenkinek, aki kellemesen szeretné idejét tölteni, állítjuk, nem fogja megbánni, hogy ebbe fektetett pénzt.

HáPI

Minimum hardver: 486DX2-66, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB, GUS

Kiadó: Blue Byte
Tesztpéldány: Ecobit Kft.

Grafika:
Hang:
Design:
IQ:



ACOMP Minden,

Ősz az ACOMP színeiben

HP AKCIÓ!
Csak Október 31.-ig!

Desk Jet 600
600dpi, 4lap/perc, 512Kb RAM, 100 lapos lapadagoló, 3 év garancia márkaszervizben
~~42.992Ft~~
39.992Ft

Laser Jet 5L
600dpi, 4lap/perc, 1Mb RAM, 100 lapos lapadagoló, 1 év garancia márkaszervizben

~~99.992~~
89.992Ft

Gondoljon a karácsonyra, amíg nem késő!!!

Keresse árlistánkat az üzleteinkben. Megéri!!!

Árjegyzékünk lekérdezhető a FAX-BANK-ból: 180-8611/1477## (Tone üzemmódban).

ami a PC-be kell!

Alaplapok:

-	486DX4-133MHz-ig, 256Kb cache, 3PCI, 3ISA, 4*72pin RAM, SiS chipset, Award bios, IDE, Acorp	11.992
	Pentium 75-200MHz, 256Kb Burst cache, 4PCI, 3ISA, Intel Triton 2 VX chipset, Award bios, IDE, Aristo	16.992
	Pentium 75-200MHz, 512Kb Burst cache, 4PCI, 3ISA, Intel Triton 2 VX chipset, Award bios, IDE, Aristo	18.992
	Pentium 75-200MHz, 256Kb Burst cache, 4PCI, 3ISA, Intel Triton 2 HX chipset, Award bios, IDE, GigaByte	20.992

I/O - VGA - SCSI - Ethernet kártyák:

	IDE+ HDD/FDD 2S1P1G vezérlő			1.200
	IDE+ HDD/FDD 2S1P1G vezérlő Vesa Local Bus OEM			1.400
	Tekram SCSI vezérlő, PCI (DC 390)			11.992
-	Adaptec AHA 2940 SCSI vezérlő, PCI, OEM			29.992
	Ethernet 16bit hálozati kártya (ISA)			3.992
	Ethernet 32bit hálozati kártya (PCI)			4.992
	Típus	Ram / Max	Bit	
	Vesa Local Bus (6 hó gar.)	1 / 2 DRAM	32	4.992
	Cirrus 5430	1 / 2 DRAM	32	4.992
	S3 Virge 3D (3D gyorsító)	2 / 4 EDO	64	11.992
E	Hercules Tseng ET6000	2Mb MDR	128	26.992
E	Mirage TV(ET4000+TV Tuner)	2Mb EDO	64	32.992

Hangkártyák, Fax / modemek:

	Right GCS-100 hangfal (tápegység)	3.992
	MS-10A hangfal (tápegység)	4.992
	Right GCS-200 hangfal (tápegység)	5.992
	MS-30A hangfal (tápegység)	6.992
	Thunder hangfal (tápegység)	7.992
	Dinamikus mikrofon	1.200
	Aristo (16bit, stereo, SB kompatibilis, ESS, P&P)	5.992
	Cybersonic-SII (16bit, stereo,Wavetable,SB kompatib.)	10.800
	Sound Blaster Vibra 16 (16bit, stereo) OEM	12.992
	Sound Blaster 32 (16bit, stereo, Wavetable) OEM	19.992
	GRAVIS ULTRA SOUND OEM	10.992
	GRAVIS ULTRA SOUND ACE	7.992
	GRAVIS ULTRA SOUND P&P	24.992
	Pora 14400bps belső Fax/Modem/Voice	8.992
	Hornet 28800bps belső Fax/Modem	18.992
	Modem Blaster 28800bps belső Fax/Modem OEM	19.992
	Modem Blaster 28800bps belső Fax/Modem	21.992
	Pora 33600bps belső Fax/Modem	22.992
	Supra 28800bps belső Fax/Modem	29.992
	Pora 14400bps külső Fax/Modem	12.992
	Pora 28800bps külső Fax/Modem	27.992
	Pora 33600bps külső Fax/Modem	29.992

Minolta lézernyomtató:

A	WinLaser 400 (300dpi, 4lap/perc)	63.992

Panasonic nyomtatók:

	KXP-1150 9 tűs, A4	23.600
	KXP-2130 24 tűs, A4, színes opció	32.640
	Festékszalag 9 tűs típushoz	1.160
	Festékszalag 24tűs típushoz	1.960

Szerviz díjak:

	Alkatrész beszerelés	1.400
	Átépítés	3.000
	Kiszállítás, helyszíni üzembe helyezéssel	5.000
	Helyszíni javítás 1 óra(garanciális és nem garanciális)	5.000
	Minden helyszínen megkezdett további 1 óra	2.000

Memória-cache elemek:

	512Kb DRAM 70ns	892
	512Kb DRAM EDO	992
	4Mb SIMM 32bit	3.592
	8Mb SIMM 32bit	7.440
	8Mb SIMM 36bit	7.992
-	16Mb SIMM 32bit	22.992
!	32Mb SIMM 32bit	35.992
	256Kb Burst cache	2.400

Processzorok:

	Am5x86-P75MHz	5.992
	Am5k86-P75MHz	7.992
	Am5k86-P90MHz	10.992
	Am5k86-P100MHz	12.992
	Intel Pentium 100MHz	21.992
	Intel Pentium 120MHz	24.992
	Intel Pentium 133MHz	32.992
	Intel Pentium 166MHz	59.992
	486 cooler	560
	486 Turbo cooler	800
	586 cooler	800
	586 Turbo cooler	992

Házak, tápok, kábelek:

	Babyház + táp	5.992
	Minitorony + táp	5.992
	Miditorony + táp	7.600
	Nagytorony + táp	9.992
	Nagytorony+230W táp	14.992
	Tápegység 200W	3.520
	IDE HDD adatkábel	400
	SCSI HDD kábel	800
	FDD adatkábel	320
	Soros,párhuzamos port	200
	"Y" tápkábel elosztó	400
	"Y" game port elosztó	1.992
	220W hálozati kábel	400
	Printer Switch 2-1 Auto	1.892
	Priter Switch kábel(3m)	520
	Printer kábel (1.8m)	320
-	Printer kábel (3m)	392
	Printer kábel (5m)	520
	Printer kábel (10m)	960
	Modem kábel	560
	Laplink kábel (1.8m)	360
	BNC T-dugó	320

APC szünetmentes tápok:

	250VA	18.992
	400VA	28.992
	600VA	39.992
!	900VA	61.600
!	1250VA	80.800

PC-s joystickok:

	QS-123 Warrior	1.800
-	QS-189 Python	1.800
	QS-191 Starfighter	1.600
-	QS-201 Super Warrior	2.640
-	QS-203A Avenger	1.840
	QS-206 Skymaster	6.160
-	QS-209 Skyhawk	1.560
	QS-172 Raider 5	1.840
	QS-216 Warrior Strato	7.120
	QS-217 Command pad	1.920
	Gravis Game Pad	3.8400
	Gravis Analog Pro Joy	6.400

Winchesterek:

-	840Mb Quantum	21.992
	1.2Gb SeaGate	25.992
	1.7Gb Quantum	31.992
	2.1Gb Quantum	38.992
E	2.5Gb Quantum	42.992
E	3.2Gb Quantum	49.992
-	1.3Gb SCSI Quantum FireBall	39.992
-	2.0Gb SCSI Quantum Atlas	55.992
!	4.3Gb SCSI Quantum Atlas	126.992
	HDD beépítő keret	240
	HDD mobil keret AT-BUS, SCSI	3.840

Floppy, CD-ROM Drive-ok, CD írók:

	1.2Mb FDD Safronic	6.992
	1.44Mb FDD ALPS, Mitsumi	3.400
	Sony CD-ROM 8x, AT-BUS	19.992
	Mitsumi CD-ROM 12x, AT-BUS	28.992
	Torisan CD-ROM 4x,3lemezes Changer, AT-BUS	12.992
E	NEC CD-ROM 4x, 4 lemezes Changer, AT-BUS	14.992
E	TEAC CD-ROM 6x, SCSI	24.992
E	Pioneer CD-ROM 10x, SCSI	32.992
	HP Kit (4xR-2xW, kártya, software)	99.992
!	Yamaha CDR100 (4xR-4xW)	159.992

Monitorok:

	14" OEM (1024*768, 0.28)	32.992
	14" Tatung (1024*768,0.28, LR, NI, 2év garancia)	37.992
	14" Yakumo-OEM MAG (1024*768,0.28, LR, NI,D)	39.992
	15" Daewoo (1280*1024, 0.28, LR, NI, D)	56.992
!	17" Daewoo (1280*1024, 0.28, LR, NI, D)	108.992
!	17" Daewoo (1600*1280, 0.26, LR, NI, D)	128.992
	14" monitor filter üveg	800

Billentyûzet, mouse, gamepad, scanner:

	102 gombos billentyûzet Kanrich (E)	1.960
	102 gombos billentyûzet Kanrich (H)	2.160
	105 gombos Win 95 billentyûzet Kanrich (H)	2.400
	109 gombos Natural W95 billentyûzet Kanrich(H)	6.400
	Microsoft Natural Keyboard OEM	10.400
	Microsoft Natural Keyboard	11.200
	Microsoft mouse OEM RET	4.640
	FK400 mouse	992
	Mitsumi mouse / Genius Easy mouse	1.192
	Genius Mouse Too	1.892
	Genius Mouse 3	1.992
	Genius My Mouse	2.292
	Mouse pad mintás	200
	Mouse pad mintás, vágott	320
	Genius Easy Handy Scanner (800dpi, 256szürke)	10.400
	Genius Handy Scanner (3200dpi, 16.8M szín)	23.992

CD-s dolgok:

1db-os tok slim	100
1db-os tok normál	124
2db-os tok normál	180
4db-os tok dupla	240
20db-os tároló	792
78db-os tároló	2.640
Blue írható CD	1.320
Kodak Infoguard írható CD	1.440
Archiválás CD-ROM lemezre	1.200

Központi üzlet: 1135 Budapest, Szent László u. 74/a. Tel./Fax: 149-6165, Tel.: 140-2101
ACOMP BUDA: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel./Fax: 156-6790
Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, ebédidő: 12.30-13.00, Szombaton: 9.00-13.00

THE Pan… DIREC…

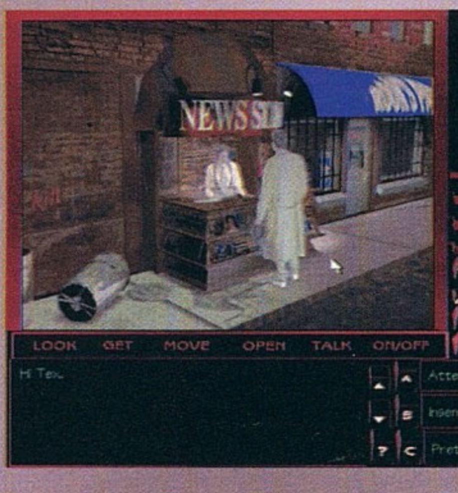
Tex Murphy, a szakadt magándetektív meglehetősen morcosan ücsörgött a ***Brew & Stew****-ban, kedvenc étel- és italbárjában. Reménybeli barátnője, akinek mellesleg már vagy 3 éve csapta a szelet, épp az előbb fejezte ki abbéli reményét, hogy barátok maradnak. Tex nagyon jól tudta, mit jelent ez a rengeteget hangoztatott mondat (van egyáltalán olyan hímnemű lény, aki nem tudja?): szokás szerint befuccsolt...*
Borongásában Louie, *a* ***Brew & Stew*** *jóarcú tulajdonosa zavarta meg. Egy kupica Bourbont közvetített a sarokban ücsörgő magányos alak indítványára, aki máris barátságosan integetett* Tex *felé. Rövid diskurzus után kiderült, hogy az urat* Gordon Fitzpatrick*nek hívják, és hallott már* Murphy *kiváló magánnyomozói képességeiről (feltehetőleg félreinformálták szegényt). Azt szeretné, ha* Tex *egy bizonyos* Thomas Malloy*-t megtalálná számára. Eme kérését egy $4000-os csekkel nyomatékosítja, így hősünk persze elvállalja az ügyet. Végre kifizetheti lassan ezrekre rúgó tartozását...*



Eme kis történet a ***Pandora Directive*** névre hallgató játék tizenakárhány-perces introjának tömör összefoglalása, amely az első CD jelentős részét elfoglalja. Nem kell megijedni: a további 5 CD-n bőven van még hely...
Aki a 6 CD-ből valami bűn rossz interaktív mozira következtet, az igen rosszul teszi. Igaz, hogy a hely nagy részét valóban animációk emésztik fel, de ezek csak kiegészítik a maratoninak is nevezhető játékmenetet. Az ***Access Software*** ismét egy igen nagyszabású kalandjátékot bocsátott a nagyérdemű rendelkezésére — kalandnak kell neveznünk, bár a dobozon az szerepel, hogy 'A New Tex Murphy Interactive Movie'. Azért 'New', mert *Tex* barátunk az ***Access Software*** egy korábbi játékában is szerencsétlenkedett már, amelyet úgy hívtak, hogy ***Under a Killing Moon***. Ugye sokan emlékeznek rá, milyen szép volt? Nos, a ***Pandora*** kivitelezése talán még jobban sikerült, és a kaland is hosszabb. Ha valaki a sok CD-csere lehetősége miatt aggódik, ne tegye, ugyanis ezt is remekül oldották meg a készítők: a fontosabb helyszínek több CD-n is megvannak. Azok kedvéért, akiknek nem volt szerencséjük a ***Killing Moon***hoz, elmeséljük, hogy is néz ki egy ilyen ***Access***-játék:
A főjáték belső nézetű, nagyjából full-3D, csodaszép textúrázott környezetben. A 'csodaszép'-nek persze megvan az ára: a nagyobb felbontású textúrák annyi memóriát emésztenek fel, hogy minden helyszínt külön be kell tölteni CD-ről, ez a töltögetés azonban 4-szeres CD-ROM-on már nem zavaró. A 3D-engine sebességét persze nem kell a legjobb akciójátékokkal összehasonlítani, de azért tisztességesen meg van írva, egy 486-DX4/100 közepes felbontásban már megbirkózik vele, 90-es Pentium felett pedig teljes díszében is élvezhető. Az egeres irányítást meg kell szokni, azután már nagyon kényelmes.
A fent leírt főjáték bármikor megszakítható a 'Space' billentyűvel, ekkor interaktív módba kerülünk, itt vizsgálódhatunk, esetleg műveleteket végezhetünk környezetünk valamely elemével. Jó pont, hogy ebben a módban a mozgAásnál beállított részletességtől függetlenül minden esetben maximális felbontást használ a program.

Az irányítás a következő:
Tex-et egérrel vezérelhetjük kétes útjain. Értelemszerűen balra/jobbra forgunk, előre/hátra pedig helyváltoztató mozgást végzünk. Nem kell folyamatosan tologatni az egeret, ha megindítjuk hősünket, akkor addig megy, amíg fel nem kenődik egy falra, vagy mi meg nem állítjuk. Megállítani nemcsak ellenkező irányú impulzussal lehet, a jobb gomb is ezt a célt szolgálja. Ha a bal gombot nyomjuk, akkor *Tex* az aktuális mozgási irányt fogja tartani, forgás helyett pedig oldalra mozog (azaz strafe-el).
A '**Shift**'/'**Ctrl**' páros a nézőpont magasságát szabályozza, '**kurzor fel**'/'**kurzor le**' hatására pedig a rálátás szögét állíthatjuk be. Ez egyébként az engine egyik nagy pozitívuma, a különféle látószögek sokkal élethűbbek, mint a 3D akciók többségében látottak. Aki nem hiszi, nézelődjön csak fel s alá pl. a rengeteget dicsért **Duke Nukem 3D**-ben, aztán közvetlenül utána a **Pandora**-ban. Ugye-ugye?
Ezek voltak a fontosabb billentyűk, van még millió, ezeket mindenki megnézegetheti a **Help**ben, amely interaktív módban hívható elő pl. az '**F1**' billentyűvel.

Interaktív módba '**Space**'-szel vagy dupla jobb clickkel váltunk, ugyanígy térhetünk vissza a mozgáshoz. Interaktív módban az egér a pointert mozgatja, a továbbiak függenek attól, hogy a képernyő mely területén állomásozunk.



A játéktérben jobb gombbal a környezeti igék között váltogatunk, a bal gomb pedig szokás szerint az ige aktiválását jelenti. A következő igék állnak rendelkezésünkre:
- **Look**: Szabatosan: vizsgál.
- **Get**: Valamely tárgy megkaparintása.
- **Move**: Tili-toli.
- **Open**: Ajtók vagy dobozok kinyitására szolgál.
- **Talk**: Kommunikáció. Kicsit sajátosan zajlik: a program felajánl max. 3 opciót, amelyek csak a mondókánk stílusát határozzák meg, nem magát a szöveget. A játékost így néha igen kellemetlen meglepetés fogja érni...
- **On/Off**: Mindenféle műszerek be- és kikapcsolására szolgál. A többséget elég lesz bekapcsolni.

Megjegyzendő, hogy minden környezeti objektummal kapcsolatban csak azok az igék jelennek meg, amelyek adott helyzetben alkalmazhatóak (nem lehet pl. személyeket kinyitni, pedig egyeseket nem ártana) — ez a húzás jócsomó időrabló próbálkozást tesz szükségtelenné.
Ha a kezelőpanelen vagyunk, akkor a jobb egérgomb nem működik, a bal gomb értelemszerűen szelektál. A funkciók:
- **Inventory**: Megjeleníti a tárgylistát. A gomb melletti nyilak természetesen a lista scrollozására szolgálnak.
- **Use**: Az aktuális tárgy (a kis ablakban látható a képe) használata a játéktérben.
- **Combine**: Két tárgy összeházasítása. Ez egyébként egy üzemmód, így nagyobb arányú kombinálás esetén nem kell mindig ide váltani.
- **Examine**: Valamely tárgyunk megvizsgálása. Kapunk róla egy szép animációt, és esetenként *Tex* is fűz hozzá némi kommentárt.
- **Hint**: Segítséget kérhetünk. Segítség csak *Entertainment Level*en (ld. később) jár, *Game Players Level*en választhatunk, hogy le kívánunk fokozódni *Entertainment*be, vagy lemondunk a segítségről.
- **Text**: A játékban elhangzó szövegek képi megjelenítésének be- és kikapcsolása.
- **Travel**: Utazgatás. Igen szimpatikus menüpont: az összes eddig bejárt helyszínre eljuthatunk a sétálgatás megspórolásával. Helyszínnek az számít, amit külön betölt a játék. 3 főbb terület van:
- A **Chandler utca**
- **San Francisco**
- **Észak-Amerika**
- **Auxiliary Panel**: Itt kapott helyet a töltés, a mentés, valamint a hasonszőrű vegyes opciók. A lemezműveletek egyébként igen szimpatikusak, játékos szerint lehet válogatni az állások között, és el vagyunk látva az összes létező kényelmi opcióval.
- A szövegablak melletti **nyilak** a szöveg scrollozására szolgálnak.

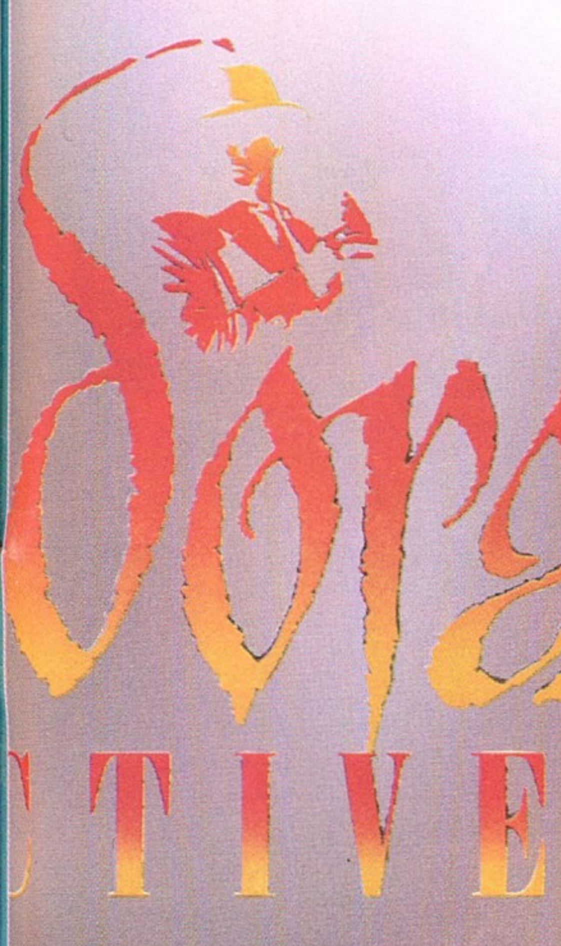


- A nyilak alatti **kérdőjel** a **Help**, ez egyébként az '**F1**' billentyűvel is hozzáférhető.

Miután ilyen szépen kiveséztük a kezelést, kezdjünk el játszani!
A következő lehetőségeket tárja elénk a program:
Játékstílusunktól függően hétféle befejezéshez juthatunk el, három meglehetősen különböző úton:
- Az első a *MISSION STREET*, ehhez mindenki felé kedvesnek és tisztességesnek kell lennünk, de azért határozottnak és céltudatosnak;
- A második a *LOMBARD STREET*, azokat várja, akik eleget határozatlankodnak, mások hozzák helyettük a döntéseket;
- A harmadik neve *BOULEVARD OF BROKEN DREAMS*, a szörnyen romantikus csengés ellenére a tisztességtelen játékost takarja: legyünk önzők és érzéketlenek, más szabály nincs.

Ténylegesen választanunk kell két nehézségi fokozat között:
- *Entertainment*: Ebben a módban 1500 pont érhető el. Főleg a szórakozáson van a hangsúly, a fejtörők közül sok kimaradt, és van segítség is. Azért így sem rövid...
- *Game Players*: A 4000 maximális pont valószínűleg sokat elárul. Nehéz, hosszú — igazi jófajta kaland!

Ha mindezeket beállítottuk, akkor végre kezdődhet a játék (most legyen *Entertainment Level*).



Tex hálószobájában kezdünk, itt csak egy érdekes dolog van: a **Hormonatron**. Ezt egy ügynöktől vettük annak idején, aki azt állította, hogy a nők ezután elavultnak fognak tűnni, de sajnos hősünk nem tudja bekapcsolni. Akkor mégis maradunk a nőknél, nevezetesen *Chelsee*-nél (az introban látott szőke). Száguldjunk is hozzá, a hotellel szemben árul újságot, csak előbb a dolgozószobában vegyük fel az egyik asztalról a bicskát.

Kezdjük talán azzal, hogy elnézést kérünk a tegnap este miatt (**'Attempt an apology'**). Erre a másik oldal visszakérdez: ugyan mi okunk van mentegetőzni? Jól kezdődik... Felejünk tragikusan (**'Turn the tables'**). Hogy miért éreztük olyan szörnyen magunkat a tegnap esti elrohanás után? Azért, mert szívesen szórakoztunk volna őnagyságával együtt (**'Test the romantic waters'**). Na, ez igen romantikus volt... Fel is fortyan a lányka, felhívja szíves figyelmünket, hogy már elmúlt 30, esetleg nem ártana stílust váltani. Jó (**'Humbly ask for a date'**). Randevúra gondolunk? Hát persze (**'Describe a dream date'**) ! A válasz elismeréstől hemzseg: 'Hallgass ide, én tudom, hogy csak kedves próbálsz lenni...'. Ajjaj... Akkor talán próbáljuk másképp (**'Play down the date aspect'**). Ne randevúzzunk, csak vacsorázzunk együtt, mint két barát. Mindjárt jobb... Maradjunk is ezen a vágányon, érdeklődjünk, hogy a hölgy hová kíván menni (**'Ask where *Chelsee* wants to go'**). A továbbiakat idézzük:

Chelsee: Sokkal jobb ötletem van: vacsorázzunk nálam! Olcsóbb, mint egy vendéglő, és... van valami, amiről beszélni szeretnék Veled. Találkozzunk a lakásomon 8-kor.

Tex: Nos, *Miss Brando*, engedek a rábeszélésnek.

Chelsee (széles mosoly): Olyan romlottnak érzem magam...

Tex: Vöröset vigyek vagy fehéret?

Chelsee: Nos... Legjobb lesz, ha mindkettőt...

Hmmmmm... A hölgynek nincs kedve randevúzgatni, inkább találkozzunk nála... Színtiszta női logika. *Tex* nagyon feldobódott, örömében visszarohan a **Ritz**-be (itt lakunk), ahol a tulaj valószínűleg szívesen látja majd, ugyanis mindössze $2100-ral tartozik neki. Párbeszéd következik (az inzultusokat kissé szabadon fordítottuk):

Nilo: Állj csak meg, te kis lopakodó gennyláda!

Tex (**'Play it cool'**): Nyugi, *Nilo*. Nem megyek sehova.



Nilo: Persze, hogy nem! Hol a pénzem? Három havi lakbérrel lógsz, te seggfej! Bejön ide úgy, mintha angyalszárnyon repkedne a mennyországban. Köpöd ki!

Tex (Válasszuk ki a pénzt, és ajánljunk fel $2100-t — **'Offer from inventory'**, **'Offer $2100'**)

Nilo: Emmá' mingyá' más!

Tex (**'Test *Nilo*'s photographic memory'**): Ha már ilyen jó voltam hozzád, megnéznél nekem egy fotót?

Nilo: Nem érteni...

Tex (Ajánljunk fel ismét pénzt, ezúttal $100-t)

Nilo: Így má' más!

Tex (**'Ask about Newspaper photo of Malloy'**): Felismered ezt az embert?

Nilo: Igen. Régebben itt lakott. Most már nem.

Tex: Melyik szobában?

Nilo: **A**.

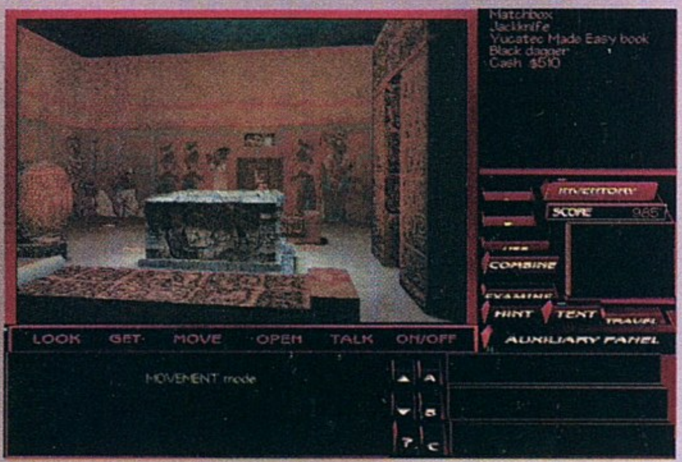
Tex: Milyen néven jelentkezett be?

Nilo: *Tyson Matthews*.

Tex: Kösz.

Nilo: Nagyon szívesen, tökfej.

Tex (**'End conversation'**)



Ne érjük be ennyivel, újra szólítsuk meg jómodorú szállásadónkat:

Nilo: Mi van? Nem érek rá!

Tex (**'Ask for your money's worth'**): Elfelejtettem megkérdezni valamit. Eleget fizettem, most Te tartozol nekem.

Nilo: Tévedsz. TE tartozol NEKEM. Vagy $500-ral.

Tex (**'Fork over five bills'**)

Nilo: Aha. Mit jár a fejedben?

Tex (**'Ask about *Tyson Matthews*'**)

Baj van... Nem mond semmi újat. Talán meg kéne nézni azt az ajtót, hátha nyitva van... Menjünk fel a lépcsőn (a középső ajtó mögött), a szobák közül az első az **A**. Nyilvánvaló, hogy zárva van, de a mellette lévő kapcsolósor megoldást nyújthat... na, ha tudnánk a kódot. *Nilo* persze tudja, szaladjunk vissza hozzá. Szerencsére megússzuk újabb adományok nélkül, kérdezzük meg tőle a kódot (**'Ask for Code of Room A'**). A kód 4827, ezzel már bejuthatunk *Malloy* egykori tartózkodási helyére (vizsgáljuk meg a kapcsolókat).

Ismét baj van: egy nindzsának álcázott illető jól fejbeüti hősünket, aztán meglép. Ezzel ér véget az első nap.

További rossz hír, hogy 16 órán keresztül sikerült eszméletlen állapotban maradnunk, úgyhogy lekéstük a randit *Chelsee*-vel. Elképzelhető, hogy nem felhőtlenül boldog...

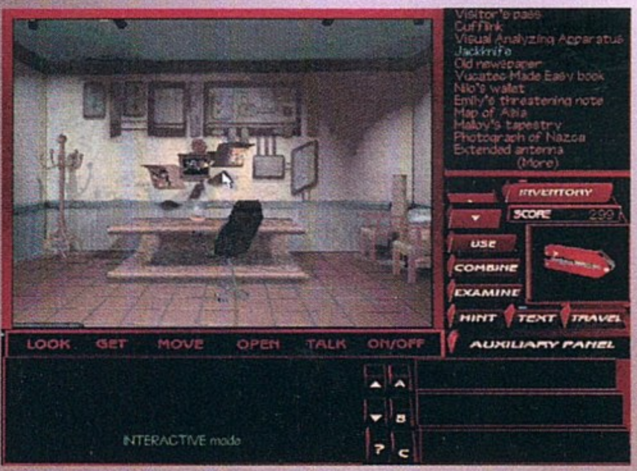
Most pedig egy interrupt következik. Eddigi teljesítményünk 20 pontra rúg, és nem nehéz kiszámítani, hogy ebben a terjengős stílusban milyen méreteket öltene az 1400 pont elérése. A teljes leírás tömören és lényegretörően ugyan beleférne 3-4 oldalba, viszont *Entartainment Level*en annak semmi értelme, ugyanis a **Hint**ek segítségével könnyedén végig lehet suhanni a játékon pár nap alatt (nem vicc: a mi játékidőnk 15 óra körül volt). A *Game Players Level*t meg először végig kéne játszani, ami tiszta játékidőben vagy 20-30 órát jelenthet, ráadásul még kitalálni a mindenféle agyferdítőket, segítség nélkül...

Ha lesz rá igény, később természetesen mehet egy teljes leírás (esetleg egy külön könyvet szentelünk a *Pandora*-nak), egyelőre néhány átfogó tippet adnánk, amelyek mindkét nehézségi szintre érvényesek:

- Mint az ajtónyitási manőverből látható, célszerű mindent megvizsgálni. Ez nemcsak a játéktérre vonatkozik, hanem a tárgyakra is, így kerül elő pl. egy pénztárcából a pénz.
- Ha már a pénznél tartunk: a való életnek megfelelően ne szórjuk. Pénzt három helyen találtunk:
- A **Ritz** előtt fellelhető *Nilo* tárcája, de ezt pontokért visszaadhatjuk;
- Szintén az utcán, a postaláda előtt van egy kellemes belső szerkezetű boríték, ismét csak pontokra válthatő, ha bedobjuk a postaládába (*Tex*: 'Talán bánni fogom a nagylelkűséget, amikor legközelebb kutyakaját kényszerülök enni, de per pillanat jó érzés...');
- Később a játék folyamán eljutunk egy **Autotech** nevű helyre, itt az **Evidence Room** B15-ös szekrényében további pénzek várnak gazdára. Vigyázzunk, a pénzre riasztókódot tettek!

- Ha a **Chandler utcá**ban valamelyik üzletben akarunk valamit, akkor előtte ki kell fizetnünk a párszáz dollár tartozásunkat. Jó fej ez a *Tex*...
- Ha egy új dolog jelenik meg az **Ask About...** listában, arról célszerű megkérdezni *Louie*-t (őt láttuk az introban is), valamint *Rook Garnert*, aki a zálogház tulajdonosa. Jó még ilyen célra a rendőrkapitányságon ücsörgő tiszt is, ide azonban a játék elején még nem mehetünk.
- Óvakodjunk az *NSA*-tól. Itt egy *Jackson Cross* névre hallgató úri(?)ember(?) a góré, akinek minden vágya, hogy minket likvidáljon (hogy miért úszhatjuk meg a dolgot, az majd a végén derül ki, természetesen nő van a dologban).

Egyelőre ennyit a **Pandora**-ról. Jól kivitelezett, remek hangulatú game, és az x CD-t elfoglaló játékok zömével ellentétben a játékmenet is igencsak megállja a helyét. A történetre sem lehet egy szavunk sem: valós tényekre épít (a **Roswell** melletti UFO-sztori), a közszájon forgó tényanyagot nemigen ismerő játékos pedig szinte észre sem veszi, mikor tér át kitalációkra a szerző. Meglepetésekben sincs hiány, még szerencse, hogy *Tex* nem szívbeteg. Minden CD-ROM-tulajdonosnak ajánljuk.



Bryan

Minimum hardver: 486DX2-66, 8MB RAM, 2x CD-ROM,SB, GUS

Kiadó: Access Software

Tesztpéldány: Mixim Kft.

Grafika:
Hang:
Design:
IQ:



Virgin hírek

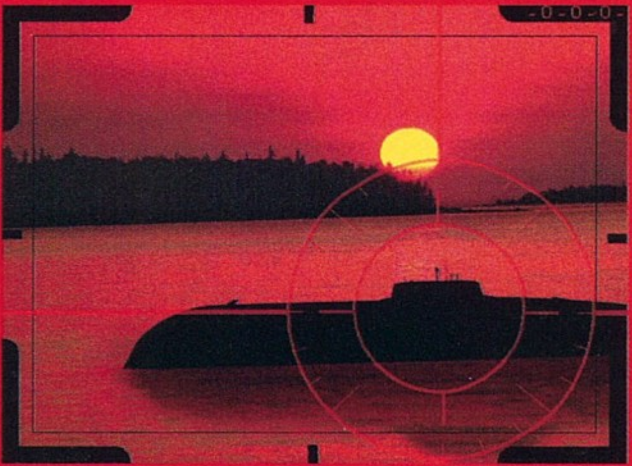
November 17. a legutóbbi dátum amikorra ígérik a **Command & Conquer Red Alert** megjelenését. Az interneten a *http://www.westwood. com* címen már megy a visszaszámlálás (további információk találhatók még a *http://www.vie.com* címen is). A **Red Alert** tulajdonképpen már készen van, csak az utolsó tesztelések folynak. A fejlesztő gárda, a *Westwood* azt nyilatkozta, hogy a csapat három negyede már a következő favorit, a **Lands of Lore II**. utolsó simításain dolgozik.

Ide vág a következő hír is. A **Lands of Lore 2.** megjelenésével kapcsolatban a rossz nyelvek arról beszéltek, hogy csak 1997-re lesz kész a program. Az ECTS-en sem láttunk túl sokat belőle. A *Virgin* által kiadott információk szerint mégis csak novemberben fog megjelenni a program (volt már szó decemberről is).

Novemberre ígérik még a **Screamer II.**-t (*http://www.vie. co.uk/vie*), ami a látható részek alapján még a **Need for Speed** babérjaira is pályázhat.

A **Toonstruck** is most jelenik meg, a főszerepben *Christopher Lloyd* (Vissza a jövőbe). A Roger nyúl a pácban hagyományain alapulva rajzfilmes háttéren, színészi játékkal készült el.

A **Skynet** a **Terminátor Future Shock** folytatása lesz.



A **Wizardry Gold** és a **Wizardry Nemesis** a nagyhírű sorozat újabb tagjai lesznek. Novemberben jelennek még meg a **Body-count, Grid Run, 4-4-2.** és a **Deadly Games**. Mindezekről a jövő hónapban részletesen beszámolunk. A jövő csodái után most lássuk a jelent!







Októberben igen sok új játékkal rukkolt elő a *Virgin*. A **Hardline** egy vérbeli akciójáték lesz. A **Rebel Assault II.** és a **Cyberia 2.** stílusában készült interaktív akciófilm. A video előzetes alapján nem lehetett egyértelműen eldönteni, hogy egy számítógépes játékról vagy egy mozifilmről van szó.

A grafikus kalandjátékok terén a forradalmian új **Brocken Sword** (*http://www.revolution. co.uk*) még a **Secret of the Monkey Island**-et is lemosta a színről. A gyönyörű festett grafikákkal, animációkkal és a tüneményes sztorival egy új szintre emelkedett a kalandjáték gyártás.



A *Criterion Studios* készülő három játékából az első a Scorched Planet. A fiúk három évig dolgoztak a híres 3D rutin, a **RenderWare** tökéletesítésén, már több száz helyre eladták mire elég érettnek érezték magukat egy teljes játék elkészítésére. Egész jó kis lövöldözős játék kerekedett ki a próbálkozásukból.

Az **Elder Scrolls: Daggerfall** című program a szerepjátékok kedvelőinek nyújt nem kevés örömet. A játék készítői a *Bethesda Softworks* az előző játékuknak, a **Terminator Future Shock**-nak a 3D rutinját fejlesztették tovább.



A **Harvester** (*http://www.digifx.net*) is az interaktív film kategóriába tartozik, bár témáját tekintve Psycho Thriller.

Virgin Megastore Budapesten

Talán már többen észrevették jó néhány budapesti busz hátulján a *Virgin* feliratot, amely a budapesti *Virgin Megastore* megnyitását hirdeti. Akik még nem tudnák miről is van szó, azoknak némi történeti áttekintés. A *Virgin* név nem csupán a számítógépes játék szakmában létezik, hanem az audio, video vonalon is működnek (például Angliában nem egy *Virgin* mozi létezik, de lehet kapni *Virgin* colát is). A *Virgin* kiadó szinte összes témája megtalálható a **Virgin Megastore**-okban. A jelszavuk *MUSIC, VIDEO, GAMES*. Ezenbelül árulnak audio CD-t, kazettát, hanglemezt, video kazettát, CD-ROM és konzol játékokat, társas és szerepjátékokat. Mindezt a nevükhöz hűen mega, óriási nagy területen, gyönyörű, mondhatni luxus körülmények között teszik. A budapesti *Virgin Megastore* a **Duna Plaza** bevásárló- és szórakoztató központban kapott helyet. 1000 négyzetméteren bolyonghatunk a 48 ezer féle hangzó anyag és 1650 féle video kazetta, illetve CD-ROM program között. Ezek mellett nemsokára Sony PSX és Sega Saturn programok is kaphatóak lesznek. Kiegészítőként vásárolhatunk CD tartókat, pólókat, kisebb ajándéktárgyakat a témához kapcsolódóan. A *Virgin Megastore*-ok a világ legnagyobb CD üzletei között vannak. Aki nem hiszi, járjon utána. Most már nem kell Bécsig vagy Londonig menni, elég csak elnézni a Váci útra.

Ezen oldal támogatója és a *Virgin* játékok kizárólagos hazai forgalmazója az **EcoBIT Kft.** (*1077 Bp., Wesselényi u. 25., tel: 351-3078*)

Petroff

ECOBIT®

EcoBIT Multimédia Szaküzlet
1077 Bp., Wesselényi u. 25.
Tel: 351-3078, fax: 268-0361
Email: ecobit@mail.datanet.hu

Viszonteladók jelentkezését nagy kedvezményekkel várjuk! Vidékre csomagküldést vállalunk!

Ha elküldi címét, akkor mi árlistával és folyamatosan információkkal látjuk el Önt!



Jön! Jön! Jön!

Magyar kézikönyvvel novemberben a boltokban!

A minden idők legsikeresebb CD-ROM játéka, a stratégiai játékok királya, a Command & Conquer folytatása végre itt van.

A játékhoz magyar nyelvű kézikönyv tartozik. Ha ezt nem adják hozzá, akkor a játék nem legális forrásból származik.



A Pólus Centerben Exklúzív EcoBIT üzlet nyílik november 8-án.

PC CD-ROM, SONY PSX, SEGA SATURN ÉS EGYÉB CD-K NAGY VÁLASZTÉKBAN.

Akció! Novemberben mindenkinek 5% kedvezmény a Pólusban!

Megnyílt legújabb boltunk az interneten.
http://www.accentcomm.com/ecobit
Demók, képek, leírások, árlisták letölthetők.

Ha nincs internet hozzáférése, akkor friss információkért hívja az EcoBIT forró drótot:
351-3078

A Virgin, Blue Byte, Warner és Disney CD-ROM-ok kizárólagos hazai forgalmazója az EcoBIT.



A három koponya

Színes, magyar nyelvű, CD-ROM kalandjáték

A magyar változat novembertől az üzletekben!

Compfair '96

Az Ecobit az A pavilon 313-as standján található!

Néhány ízelítő a programból:

- Péntek 15.00: Meglepetés a Compfair egén;
- Szombat 12.00: Ismét itt az égi áldás;
- Szombat 13.00: Ajándék osztás, sorsolás híres közéleti személyiségek bevonásával.

Ezen kívül állandó műsorok, játékok kipróbálása, és óriási árleszállítás várja önöket az EcoBIT standon. Siessen, mert az engedményes CD-k gyorsan fogynak!



Szerepjáték magyar nyelvű kézikönyvvel.



3D-s lövöldözős szimulátor az akciót kedvelőknek.


Kalandjáték gyönyörű rajzolt, festett grafikával.

Termékeink kaphatók még: Centrum Áruházak, Delfin Irodatechnika, Escom, Fotex Records, Virgin Megastore üzletekben, ahol garantáltan legális programokat árusítanak.



Filmszerű kalandjáték, interaktív thriller.



3D-s szerepjáték a Terminátor készítőitől.



SCI-FI AKCIÓ! Ezt látni kell!



Jubileumi kiadás! Command & Conquer + Dune II + Soundtrack CD + poszter díszdobozban.



6 CD-s UFO történet, melyet igazi színészek játszanak.

PILOT COMP

1074 Budapest, Alsóerdősor u. 3. Tel/Fax: 351-2338 Tel:30/427-086

Pilot Cadet 5x86:

- SIS 486 PCI, alaplap. Award BIOS, alaplapra integrálva: MODE 4, 4 winchestert kezelő IDE vezérlő, 256KB SRAM cache, FDD vezérlő, 2db. 16550 alapú, soros port, 1db. kétirányú párhuzamos port
- AMD 5x86-P75 CPU, aktív hűtéssel
- 4MB RAM
- S3 Trio 64V+, PCI, 1MB DRAM, SVGA
- 850MB, MODE4, IDE HDD
- 1.44MB FDD, Panasonic
- Baby vagy Torony Mini ház
- 101 gombos BTC, US vagy HU Win95 billentyűzet
- Raffles 14", LR, SVGA, 1024*768 felbontás, 0,28dpi képpontátmérő

+AJÁNDÉKBA: -Genius Easy Mouse (3 gombos) ***91,990,-+ÁFA***
-Suncom TAC1+ botkormány, -"Windows 95 Start" szakkönyv, -Színes egérpad

Pilot Sergeant Pentium:

- Triton II. 586 PCI alaplap, ráintegrálva: MODE 4, 4 winchestert kezelő IDE vezérlő, 256KB Pipelined BURST cache, INTEL Triton II. VX chipset, FDD vezérlő, 2db. 16550 alapú, soros port, 1db. kétirányú párhuzamos port, Universal Serial Bus, DIMM RAM foglalat Award BIOS.
- AMD 5K86-P100 CPU, aktív hűtéssel
- 8MB RAM
- S3 Trio 64V+, PCI, 1MB DRAM, SVGA
- Creative Sound Blaster 16 hangkártya
- 850MB, MODE4, IDE HDD
- 1.44MB FDD, Panasonic
- CD-ROM, 8x, IDE
- Baby vagy Mini Torony ház
- 101 gombos BTC, US vagy HU Win95 billentyűzet
- Raffles 14", LR, SVGA, 1024*768 felbontás, 0,28dpi képpontátmérő

+AJÁNDÉKBA: -Genius Easy Mouse (3 gombos) ***139,990,-+ÁFA***
-Suncom TAC1+ botkormány, -Mikrofon, -Interaktív Multimédia Magazin CD
-"Windows 95 Start" szakkönyv, -Színes egérpad

Pilot Emperor Pentium:

- Soyo 586 5TF2 PCI, alaplap, ráintegrálva: MODE4, 4 winchestert kezelő IDE vezérlő, 256KB Pipelined BURST cache, INTEL Triton II HX chipset, FDD vezérlő, 2db. 16550 alapú, soros port, 1db. kétirányú párhuzamos port. Későbbiekben bővíthető USB-vel, illetve olcsó SCSI II. vezérlővel is. Award FLASH BIOS. (A Flash BIOS upgradek találhatók a: WWW.SOYO.COM.TW Internet címen.)
- Intel Pentium 133 CPU, aktív hűtéssel
- 16MB RAM
- S3 Trio 64V+, PCI, 2MB DRAM, SVGA
- SF-32 WAV hangkártya,
  Az SB16+a Wave Blaster tudásánál több, 2MB ROM, 128 alap MIDI hangszer+69 dobkészlet,
  további letölthető hangminták számára 9-bites SIMM RAM-okkal bővíthető.
- 1 GB, MODE4, IDE HDD
- 1.44MB FDD, Panasonic
- CD-ROM, 8x, IDE
- Belső, 28800-as, Fax MODEM: Plug and Play Creative MODEM Blaster
- Baby vagy Mini Torony ház
- 101 gombos BTC, US vagy HU Win95 billentyűzet
- Samsung 14", LR, NI, SVGA, 1024*768 felbontás, 0,28dpi képpontátmérő

+AJÁNDÉKBA: -Genius Easy Mouse (3 gombos) ***209,990,-+ÁFA***
-Suncom TAC1+ botkormány, -Mikrofon, -Interaktív Multimédia Magazin CD
-"Windows 95 Start" szakkönyv, -Színes egérpad, -MIDI kábel

A fenti árak az ÁFA-t nem, de egy év, telephelyünkön érvényesíthető garanciát magukban foglalnak.
A fenti konfigurációk összeállításáért külön költséget nem számítunk fel.
A fenti konfigurációk összetevőiben, az ÖN IGÉNYEI szerint van lehetőség módosításra!

PILOT COMP

ALAPLAPOK

486/256 ISA/PCI/IDE+/2S,P/SIS 10 900
MSTR2 586/256 P200/PCI/IDE+/2S,P/ Trit. I. 17 500
MSTR5 586/256 P200/AMD/IDE+/2S,P/TritII. ... 19 900
SY5TF2 P200/Cyx/AMD/IDE+/2S,P/TritII. 20 600
Intel Triton II VX P200/Cyx/AMD/IDE+/2S,P. ... 15 500

MEMÓRIA

512 KB DRAM 1 400
4 MB 32/36 BIT 3 800
8 MB 32/36 BIT 7 500
16 MB 32/36 BIT 17 500

PROCESSZOROK

AMD 5x86-P75 (133) 5 900
AMD 5k86-P90 .... 9 900
AMD 5k86-P100 .... 13 500
INTEL PENTIUM 100 .... 21 500
INTEL PENTIUM 120 .... 24 500
INTEL PENTIUM 133 .... 31 900
INTEL PENTIUM 166 .... 55 000

CPU VENTILLÁTOR

486DX -HEZ 800
PENTIUM-HOZ 1 500

MONITOR VEZÉRLŐK

PCI BUS
S3TRIO64V+, 1/2MB DRAM 5 800
Diamond Stealth64 Graphics 2120 .... 14 900
S3TRIO64, 1/2MB DRAM
Diamond Stealth64 Video2121 .... 18 900
S3TRIO64V+, 1/2MB DRAM
Diamond Stealth64 Video 3240 .... 45 900
S3 Vision 968, 2/4MB VRAM
Diamond EDGE 3D 49 900
3D gyorsító, 2/4MB VRAM
Diamond EDGE 3D 39 900
3D gyorsító, 1/2MB EDO RAM
Diamond Stealth 3D 2000XL 24 900
S3 Virge, 2MB EDO RAM
Genoa Phantom 64V-2001 .... 13 900
S3TRIO64V+, 1/2MB DRAM
Genoa Phantom 64Video Pro 49 900
S3 Vision968, 2/4MB VRAM
Genoa Phantom 3D 23 900
S3Virge, PCI, 2/4MB EDO RAM

EGYÉB KÁRTYÁK

IDE+ 2S/P/G PORT 16bit ISA 1 750
NE 2000 kompatíbilis Ethernet 4 200

WINCHESTEREK

AT BUS
640 MB QUANTUM 18 300
850 MB QUANTUM 19 900
850 MB Seagate 19 900
1 GB QUANTUM 23 900
1.7 GB QUANTUM vagy WD 29 900
2.5 GB QUANTUM 40 900

SCSI
540 MB QUANTUM 21 000
2 GB QUANTUM 55 000
4 GB QUANTUM 123 000

FLOPPY MEGHAJTÓ

1.44 FDD Panasonic vagy Sony 3 900

HÁZAK

Baby 6 200
Minitorony 6 200
Miditorony 7 200
Nagytorony 12 000

BILLENTYŰZET+EGÉR

101 BTC US 2 200
104 BTC HU Win95 .... 2 500
GENIUS 3 gombos Easy Mouse 1 200
Power Click 3 gombos egér 1 100
MICROSOFT OEM Mouse 4 200

BOTKORMÁNYOK

TAC1+ AKCIÓ! 1 400
MY JOYSTICK 1 815
FX 3000 .... 5 200
F-15 E „Hawk" 7 800
F-15 E „Raptor" 12 000
F-15 E „Talon" (Programozható) 14 800
G-FORCE 9 000

GRAVIS BOTKORMÁNYOK

Gravis PC Pro 5 900
Gravis Thunderbird 8 900
Gravis Firebird (Programozható) 11 900
Gravis Phoenix (Programozható) 12 900
Gravis Gamepad 3 500
Gravis Gamepad+FIFA Soccer 6 900
Gravis GRIP Team Sports Set 14 900
Gravis Y-osztó kábel két joystick/gamepad-hoz 1 900

CD-ROM

SONY CD-U311, 8x IDE 16 500

MODEMEK

Belső
14400/14400 V42bis/MNP5 kártya 10 500
Zoltrix/Phoebe hardware hibajavítás
28800/14400 VFC/V.34 kártya 21 900
Zoltrix/Phoebe hardware hibajavítás
Creative Labs MODEM Blaster 28800 .... 17 900
Plug and Play, VFC/V.34
Külső
33600/14400 VFC/V.34 külső 26 500
Nicetalk hw. hibajavítás

HANGKÁRTYÁK, HANGFALAK

SOUND BLASTER 16 OEM IDE v. Multi CD ... 11 900
SF-32WAV OEM+ MIDI kábel 18 900
GRAVIS ULTRASOUND CLASSIC OEM 9 900
GRAVIS ULTRASOUND ACE 7 500
GRAVIS ULTRASOUND P&P 23 900
GRAVIS ULTRASOUND P&P PRO 29 900
GRAVIS MIDI box 6 900
Aktív hangfalpár (GCS-100) .... 2 900 FT/pár
Aktív hangfalpár (GCS-200) .... 5 600 Ft/pár
Aktív hangfalpár (CP-18) .... 3 200 Ft/pár
Aktív hangfalpár (VIP-88) .... 6 900 Ft/pár

MONITOROK

Raffles 14" SVGALR,NI1024*768 Philips képcs. 32 900
Targa 14" SVGA 1024*768, digit. , LR, NI 35 900
Targa 15" SVGA 1024*768, digit., LR, NI 45 900
Samsung 14" SVGA1024*768,0.28DPI, LR, NI .. 41 900
Samsung 14" SVGA1024*768,0.28DPI, LR 37 600
Samsung 15" SVGA1024*768,0.28DPI, LR, NI .. 63 900
Samsung 17" SVGA1280*1024, LR, NI 127 900
MAG 15" SVGA1024*768,0.28DPI, LR, NI 54 000
MAG 17" SVGA1280*1024,0.28DPI, LR, NI 95 000
ViewSonic 15Ga 0,28DPI,1280*1024,LR,NI, ... 99 000
Plug & Play, beépített stereo hangszóró és mikrofon
ViewSonic 17Ea 0,27DPI,1280*1024,LR,NI, ... 137 900
Plug & Play, beépített stereo hangszóró
ViewSonic 20G-2 0,28DPI,1600*1280,LR,NI, .. 249 900

NYOMTATÓK

Az alábbi márkák teljes típusválasztékát forgalmazzuk, néhány ár csupán ízelítőül:

PANASONIC

KX-P1150 9TŰ, 80 OSZLOP 23 600
KX-P2130 24 TŰ 80 OSZL. SUP. CSEND. 32 600

CANON BOUBLE JET

CANON BJ-30, 30 lapos ADF (360x360dpi) 33 500
CANON BJC-70 színes (u.a. mint BJ-30) 46 900

HEWLETT-PACKARD

HP LaserJet5L, 1MB, A4, 4ppm (600x600dpi) ... 98 000
HP DeskJet600 .... 38 400

SZÜNETMENTES TÁPEGYSÉGEK

Back-UPS 400 VA 27 900
Back-UPS 600 VA 38 500

MICROSOFT OEM TERMÉKEK

MS DOS 6.22 .... 6 500
WIN FOR WORKGRUPS 3.11 HUN 8 400
WIN FOR WORKGRUPS 3.11 US 12 800
WIN'95 HU CD 16 800
WIN'95 HU 3.5 FLOPPY 18 300
WIN'95 PAN-EURO 3.5 FLOPPY 18 300
WIN'95 PAN-EURO CD 16 800

EGYEBEK

Egérpad, különböző ábrákkal 232
Mikrofon 800
CD tartó torony 18db. lemezhez 1 600
Monitorszűrő 14"-os monitorhoz 1 400
Nyomtatókábel 1,5m (Centronics) 740
Mikrofon hangkártyákhoz 1 400
FDD beépítőkeret 790
Other Side CD Magazin + ujság 990
Chip CD + ujság 616

Multimédia Kit 29 900
-SB16 PnP hangkártya
-Samsung 8x CD-ROM
-Mikrofon
-Passzív hangszórópár
-Compton's Multimedia Lexikon CD

1092 Budapest, Erkel u. 13/A. Tel.: 217-8762, fax: 218-5099
1085 Budapest, József krt. 36. Telefon/fax: 210-2800
http://www.mixim.hu
Az árak a 25% ÁFA-t nem tartalmazzák!
Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!

MIXIM

R&M COMPUTER AT 486 PCI LOCAL BUS

Alapkonfiguráció: alaplap, 2 PCI,4 ISA bus bővítési lehetőség, SIS chipset, AWARD Plug and Play BIOS, 256kB cache memória, **4 MB RAM (max. 64 MB)**, desktop vagy mini toronyház, 200 W green tápegység, 1.44 MB floppy meghajtó, EIDE vezérlő, 2 soros (16550 UART), 1 párhuzamos (EPP/SPP) kimenet, PCI SVGA vezérlő, Windows gyorsítós, true color, 101 gombos billentyűzet

Konfiguráció:	540 MB	850 MB	1.2 GB	1.7 GB
R&M AT 486 DX4-100 MHz	65 700 Ft	67 520 Ft	72 500 Ft	79 500 Ft
R&M AT 5x86-133 MHz	66 000 Ft	67 820 Ft	72 800 Ft	79 800 Ft

Ram bővítések:
8 MB esetén +3 680 Ft
16 MB esetén: +13 120 Ft



R&M COMPUTER AT 586 PCI LOCAL BUS

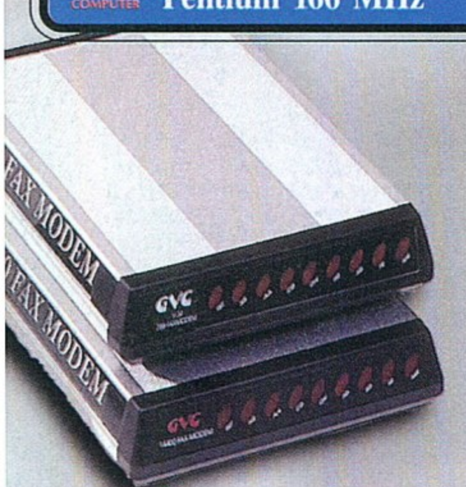
Alapkonfiguráció: alaplap, 3 PCI,4 ISA bus bővítési lehetőség, Intel 82430VX chipset, AWARD Plug and Play BIOS, 256kB *burst* cache memória, **8 MB RAM (max. 128 MB)**, desktop vagy mini toronyház, 200 W green tápegység, 1.44 MB floppy meghajtó, EIDE vezérlő, 2 soros (16550 UART), 1 párhuzamos (EPP/SPP) kimenet, PCI SVGA vezérlő, Windows gyorsítós, true color, 101 gombos billentyűzet

Konfiguráció:	540 MB	850 MB	1.2 GB	1.7 GB
R&M 5k86-100 MHz	84 330 Ft	86 230 Ft	91 230 Ft	98 230 Ft
R&M Pentium 100 MHz	92 150 Ft	94 050 Ft	99 050 Ft	106 050 Ft
R&M Pentium 120 MHz	95 250 Ft	97 150 Ft	102 150 Ft	109 150 Ft
R&M Pentium 133 MHz	105 250 Ft	107 150 Ft	112 150 Ft	119 150 Ft
R&M Pentium 166 MHz	137 250 Ft	139 150 Ft	144 150 Ft	151 150 Ft

Ram bővítések:
8 MB esetén +3 680 Ft
16 MB esetén: +13 120 Ft

Monitorok

14" monochrome SVGA	13 300 Ft
GVC 14" color SVGA NI,LR	37 250 Ft
GVC 15" color SVGA NI,LR	52 800 Ft
GVC 17" color SVGA NI,LR	92 900 Ft



GVC faxmodemek:

H I F F-1114V/R2 MD-017-0-94/01

GVC 1114 (14400 bps), belső	12 800 Ft
GVC 1114 (14400 bps), külső	15 900 Ft
GVC 1128 (28800 bps), belső	26 900 Ft
GVC 1128 (28800 bps), külső	29 900 Ft

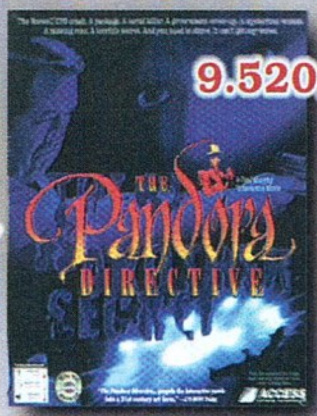
Minden készülék postai HIF-engedélyes!

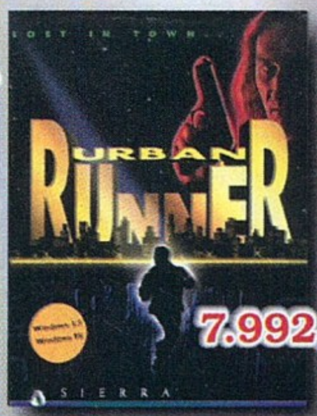
Termékeinkre 1+2 éves (1 év teljeskörű, 2 év ingyenes javítás) telephelyeinken érvényesíthető garanciát adunk! Ezenkívül Microsoft termékek, valamint HP- és Star-nyomtatók teljes választékával állunk minden kedves vásárlónk rendelkezésére!

Keressen fel bennünket 1996. október 22-26. között a Compfair Áruház 13-as standján!













Októbertől már kapható: Megarace 2. 7.992,- Crusader – No Regret 7.992,-